昭和61年1月1日発行（毎月1日発行）第4巻第1号通巻第13号　昭和60年11月19日
国鉄首都特別扱承認雑誌第8666号
闘うパソコンゲームマガジン
コンプティーク
月刊化創刊
祝
大増ページ号
Vol.13 380円 1986/1月号
ハンパじゃないぜ
総力特集 まるごと100ページ
ファミリーコンピュータ™
なにがとびだすかはヒ・ミ・ツ
ファミコン福袋
超A級バグ&隠れキャラ情報をキミだけに！
トップシークレットテレフォン開局
スクープ
スーパーマリオがレンガをすり抜けた!?
特別付録
これは便利！
ファミコンカートリッジシール

Active Role Playing Gameがここ

MSX 8K ROM版

MSX 8K以上！

ROMカートリッジ版(5,800円) 発売中

- カセットレコーダがなくても、ゲームデータの保存が可能。
  ゲーム終了時…画面のパスワードをノートに書く
  ゲーム開始時…パスワードをキー入力して、続きから開始。
- 解き方以外はテープ版と変わりません。
- ゲームスピードがいつでも5段階に変えられます。

MSX、ROM版
パスワード入力

これ以上
何を
望むのか——

あの衝撃から1年、
満を持して
ハイドライド-II
遂に登場!
'85年を席巻した
ハイドライド旋風。
更なる加速で
'86年に**突入!**
G.P.G.の頂点を極めるべく
T&E SOFTの新たな
挑戦が始まる。

まで進化した——!!

Active Role Playing Game

ハイドライド・II

認定証発行 終了者各機種先着100名、計300名様にハイドライドTシャツと終了認定証(順位入り)発行。

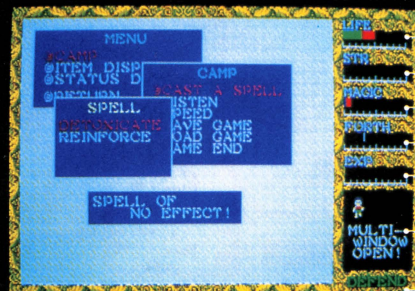
○地中から出てきたグール①

○地中から出てきたグール②

○地中から出てきたグール③

○魔法 氷魂(アイス)を飛ばす。

○街

★マルチウィンドゥ表示中 (背景は砂漠の中です。)

■機種 PC-8801/mkII/FR/MR……………………5FD
X-1/C/F/turbo/turboII………5FD、テープ2本組
FM-7/NEW7/77/AV………5FD、3.5FD、テープ2本組
■定価 5FD・3.5FD版…¥6,800 ●テープ版(2本組)¥4,800

発売日 FD版は、PC-8801が12月12日。X-1が12月20日。FM-7が12月24日。テープ版は、以降順次発売いたします。

注●テープ版はFD版と内容が異なります。

★T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集
※くわしくはT&Eマガジンまで。

ゲームフリークのおもしろ情報誌 12/15
★T&EマガジンNo.8発行!!

★T&E SOFT 総合カタログ'86発行中!

T&E SOFT ®INC.
製造・販売/株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.8ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送り下さい。(葉書での請求はお断わり致します。)
■カタログ'86ご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します。)

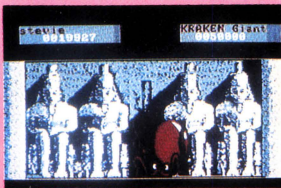
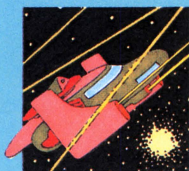
T&Eマガジン No.8 請求券 コンプティーク1月号

カタログ'86 請求券 コンプティーク1月号

1986 新年特大号 1月/JAN. VOLUME13 発行/角川書店

コンプティーク CONTENTS

 「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

少女隊ポスター
撮影／小林ばく
ヘアメイク／出口浩二
スタイリスト／高橋陽子

COVER●表紙
アートディレクター／高木和雄
フォト／岩瀬陽一　ヘアメイク
樋口裕治　スタイリスト／大野聡士　モデル／松本伊代

▶映画"薄化粧"が大好評の伊代ちゃん。春っぽい少女から、秋でも冬でもこなせてしまう"女"に変身しつつあるようだ。今回は白い妖精のイメージを、不思議な魅力で表現してくれたぞ。

株式会社HAL(ハル)研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

点とり虫には、かなわない。

私が噂の点とり虫だ。

ハル研究所のひみつの調査で、ジョイボールに住みついていることが明らかになった、ウワサの点とり虫。いま、全国のゲーム仲間に異常発生中だ。肉眼では見えないが、ゲームになるとジョイボールから人に飛び移り、みるみるパワーを与えてしまう不思議な虫だ。むかうところ敵ナシの点とり虫、ココロの中にいるタイクツ虫を退治して、かならず君を興奮の世界へ引きこんでくれるぞ。ところで、点とり虫はどうしてこんなに強いのか。それは、こうだ。❶ジョイボールの連射、連射でゲームは、アッと高得点。自分でもおどろくほどだ。❷操作らくらく動きは俊敏、ゲームのテクがあがる。もう、タイクツ虫が逃げまわる。スゴ腕になる。❸次々とゲーム仲間をふやしてゆく。点とり虫には、人を引き寄せる力があるのだ。毎日がユカイになるぞ。点とり虫は、ホントいつだってキミの味方だ!!

点とり虫が2倍になる。

ジョイボールの2人用アダプタが出た。その名は、《ジョイペア》。これをファミコンにつなぐと、2台のジョイボールで、ゲームが楽しめるのだ。あの点とり虫のパワーも2倍になるというわけ。友だちといっしょに、どんどん興奮してほしい。☞1500円だから、ふたりで買えば750円づつ、とウレシイ。ジョイボール以外のジョイスティックもつなげるから、タノシイぞ。このジョイペアがあると、ゲームの楽しみもホント2倍だ。

オリンピックにも強い。

ジョイボールに新しい発見があった。あのハイパーオリンピックに使えるコントローラは、ジョイボールだけなのだ。(連射ボタンは中間の位置)100m走●ハードル●走り幅とび●やり投げに、ジョイボールで次々と新記録が生まれているぞ。点とり虫は、オリンピックだって強かったのだ。

(ジョイボールが使えないソフト)●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ●コナミ/けっきょく南極大冒険

もっとツヨクなりたい。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™

専用コントローラ¥3,980 〔MSX用も発売中〕

●このジョイボールは任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です●特許、意匠登録、商標登録申請済 改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります

信頼と創造の富士通

総、天、然、ショック。

富士通

(同時発色)

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。

テレビと見違えるほどのリアルな色が、ここまで精緻な表現を可能にした。本格派のサウンド機能も装備して。

"AVC"=オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。富士通から、デビュー。

A **パソコンが、Audioになった。**音色のコントロールもできる、本格的シンセサイザ仕様のFM音源を内蔵。オプションのMIDIアダプタによりMIDI楽器に接続し、自動演奏を楽しむこともできます。

V **パソコンが、Visualツールになった。**同一画面上に、4096色を一挙に表示。とてもパソコンとは思えない、美しい天然色グラフィックスが実現しました。スーパーインポーズ機能や、欲しい画面を本体にピックアップするビデオディジタイズ機能(オプション)が、ビジュアル・メーキングを演出。つくった映像は3.5インチマイクロフロッピィにファイルしておけば、画質が落ちる心配もありません。

C **パソコンは、FM77AVになる。**ワイヤレスキーボード、128KBのメインメモリ、直線描画専用LSI、JIS第1水準漢字ROM、3.5インチマイクロフロッピィ。そして、この充実したハード構成とAV機能を支えるF-BASIC V3.3。FM-7/77の豊富なアプリケーションもほとんど活用できます。

※FM77AV専用テレビは、パソコンを使わない時、テレビに切り換えてご覧ください。(アンテナ工事費別)

新・発・売

天然色パソコン

FM77AV

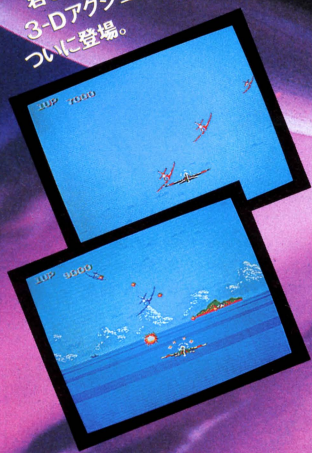
AUDIO & VISUAL

¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

富士通株式会社 ●OA営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1☎(03)216-3211 お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンスカイラブへ 富士通プラザ●丸の内〒100東京都千代田区丸の内1-6-2(東京中央ビル1F) ☎(03)251-0321 マイコンスカイラブ●秋葉原(03)251-1448●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476●仙台(0222)66-8711●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231●大阪(06)344-7628●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

ワニ パソッ テル! 富士通 日本全国ハイテク祭

'85年11月16日〜'86年1月31日の間、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽せんで3,000名様に、「**クリエーターズ・ボックス**」が当ります。

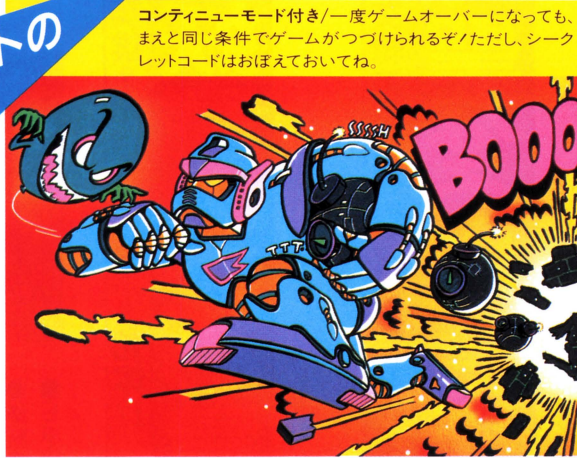
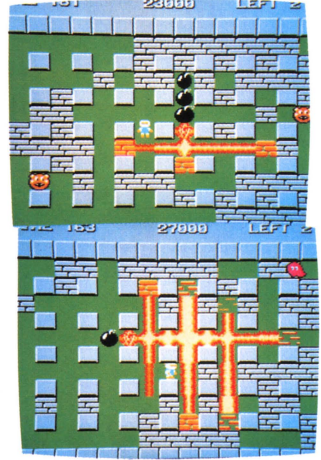
テクノ・ファンタジー
株式会社タイトー®
本社 東京都千代田区平河町2 5 3 ☎03 264 3590(スカイ・デストロイヤー係)
SKY DESTROYER™
スカイデストロイヤー
一発おみまいします。
限りなく空中戦に近い、
3-Dアクションゲーム。
激戦のフィリピン洋上で、
ある作戦がたてられていた。
選ばれた百戦練磨のパイロット。
君は、ゼロ戦で大空せましと暴れまくり、
目ざすは敵の巨大基地だ。
敵戦闘機を撃ち落とせ。重爆撃機、
戦艦からの砲火の雨をかいくぐれ。
空中戦のリアルな迫力と興奮が、
君をつかまえてはなさない。
3-Dアクションゲームの決定版、
ついに登場。
1UP 7000
1UP 9000
SKY DESTROYER
スカイデストロイヤー
05
ファミリーコンピュータゲーム
新発進 標準小売価格 4,500円
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です

ファミリー コンピュータは任天堂の商標です。

ハドソンのファミリー コンピュータ™用カセット

BOMBER MAN
ボンバーマン

これはソフトの爆発だ！

爆破3秒前、2.1.0.!!

バクダンをセットして風船オバケをつぎつぎに爆破！爆弾の強さは15段階だ。さあ、迷路にかくされた宝物をうばい、地上に脱出して、キミはランナーに変身できるかな?!

コンティニューモード付き／一度ゲームオーバーになっても、まえと同じ条件でゲームがつづけられるぞ！ただし、シークレットコードはおぼえておいてね。

 <HFC-BM>希望小売価格4,900円

12月 ぼくたち同時デビュー 20日

BINARYLAND
バイナリィランド

グリンとマロンの同時進行ゲーム

鏡の国の森にまよいこんでしまったグリンとマロン。グリンが右に行けば、マロンは左、いじわるなスパイダーにもジャマされて、2人はなかなか出会えません。2画面同時進行のパズル迷路がキミの頭脳をちょくげき!!

これはソフトの1人2役だ！

本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号
ハドソンビル PHONE:011-841-4622
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

朝日ソノラマの本

話題のアドベンチャー・ブック!!

【書店で発売中! 品切れの場合は書店にご予約下さい】

▶この物語の主人公はあなたです。ストーリーは、

●あなたは果たして――財宝を手に入れられるか!?

エイリアン地底魔城

原作=菊地秀行　文=ミント・クルセダーズ

俺は箱船の回りを調べてみた。だが何の手がかりも得られない。畜生。トレジャー・ハンターの名が泣くぜ!! 俺は……

●400円

●拳銃で船体を射撃する――→

●E手袋で船体に電撃を加える――→

●あなたは英雄? それとも――死体!?

騎士ローラン　妖魔の森の冒険

武田邦人

あなたは山と森に囲まれた村で育った16歳の少年です。――「実はギルフレスを倒す魔法の呪文が出来そうなのじゃよ」あなたは……?

●380円

●老人の呪文の完成を待つ――→

●先を急ぐ――→

●一人前の女魔法使いをめざしてチャレンジ!!

女魔法使いフィルス　聖なる樹を求めて

武田邦人

きみは17歳の女の子。かけだしの魔法使いだ。覚えたての呪文を駆使して、白い樹を探そう! 夢がいっぱいの物語!!

●420円

●あなたはアイドル? それとも――平凡なOL!?

出発!スターへの道

高橋昌也

あなたはスターを夢見る少女です。今日は「スター登場」の決戦大会。後楽園ホールに向かうあなたに老紳士が話しかけます。あなたは……?

●380円

●急いでいるので無視する――→

●とりあえず話をしてみる――→

㈱朝日ソノラマ　〒104 東京都中央区銀座4 2 6　☎03(563)6021～3

巨額の賄賂を奪取せよ!

●成功か失敗か、あなたの能力次第

10億円を奪え!

雅　孝司

通信衛星の輸入にからんで、10億円の賄賂が動く――。この情報をキャッチした怪盗・竜坂、つまりきみは横取り作戦に乗り出した。はたしてきみは金を手に入れることができるか!?　●400円

ハロー チャレンジャー ブック

Hello Challenger Book

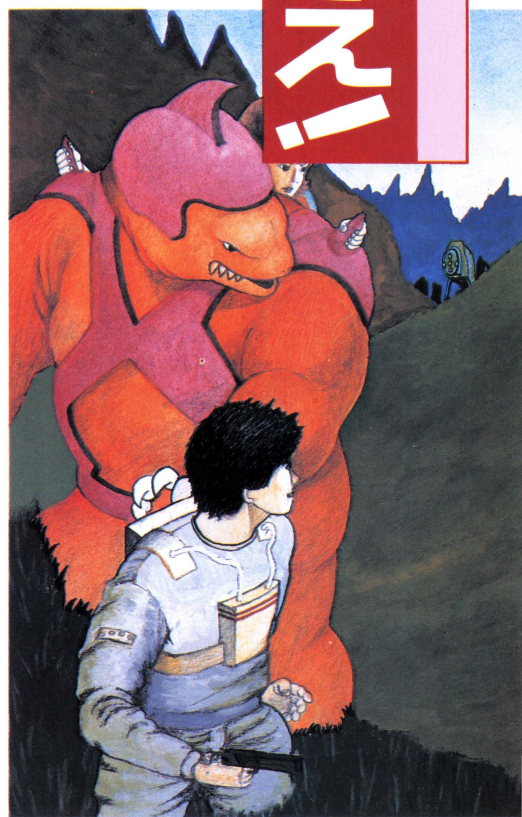
いくつにも枝分かれしていて、結末は何通りも用意されています。選ぶのは、あなた自身!

●あなたは宇宙の平和を守れるか?

宇宙植民地(スペース・コロニー)を救え!

影山貴市

遠い未来、辺境の星。あなたは宇宙調整官として人類救出のために大活躍します。相手はモルゴス人とアムネシア人!

●450円

●日本で初めて!本で楽しむシミュレーション・ゲーム

撃突!第7機装兵団 モニュメントの謎

構成＝高橋昌也

あなたは重罪犯だけで編成された第7機装兵団の優秀な兵士です。自分の能力を駆使して敵と戦います。勝つも負けるも、あなた次第。さあ、ゲームにチャレンジ!

●520円

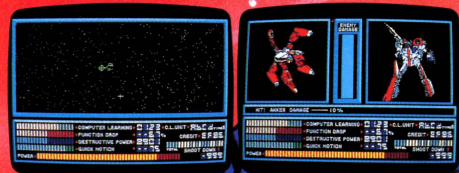
●きみは果たして——敵の「最終要塞」を撃破できるか!?

惑星連合の危機

高橋昌也

きみはオンボロフリゲート艦「ネルソン」の艦長だ。惑星連合と敵対するグルマン星では、とうとう「最終要塞」を完成させたという。いよいよ、きみの出番だ!副官、航宙士、通信士たちの目が輝く。果たして「最終要塞」を破壊できるだろうか!? さあ、「ネルソン」の発進だ!!

●420円

完全アニメーションRPG
TVアニメの動きを再現●1秒間10コマ表示
日本サンライズ制作の
オリジナルキャラクターが大活躍
新人類とファーストコンタクトするのは誰か。今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲーム、いよいよ登場。あのガンダムを生んだ日本サンライズが、スクウェアの為だけに、オリジナルキャラクター及び数百枚のアニメーション原画を制作。まるで鮮やかなTVアニメの世界。
反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞―オンディーナが存在する。男達の大半は自分の"愛機"をもち、オンディーナのまわりにいる正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かせぎだ。果てしなく続く闘い……自由とは、平和とは……そして迫りくる決断の日――――。
適合機種
PC-9801　PC-8801　FM-7　X1各シリーズ(ディスク版)
価格　¥7,900（ディスク2枚組）
ディスクに注目!
日本初、オリジナル・カラー・イラストをフロッピーディスクに採用しました。
動きがスムーズ、まるでTVアニメの世界。
このようなサンライズ制作の動画が数百枚使用されて、ついに完全アニメスタイルが完成しました。
"アグレスAタイプ・Auto Pilot解除"
距離250-
無機質なコンピュータ合成ヴォイスが響く。
ガンナーに変形。
敵を見つけると同時に、
トロンボンブを発射した……。
サンライズ制作のオリジナルセル画が100名様に当る。
プレゼント
くわしくは、製品パッケージの裏面をごらんください。
CRUISE CHASER
BLASSTY
クルーズ チェイサー ブラスティー
オリジナルキャラクター
&アニメーション
©日本サンライズ
SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776 小島ビル3F　PHONE 044(63)6201
ブラスティー発売記念
★大特典★
メカ満載の豪華設定資料集
テーマ曲集ソノシート
オリジナルステッカー

これはもう、本将棋。

●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 **¥4,500**

●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。

株式会社 セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルュメビル)

ファミリー コンピュータTM用カセット

01 本将棋

内藤九段将棋秘伝

㊗ 月刊化創刊 大プレゼント

**月刊化を記念して、
日頃からなかよしのソフトハウスさんより、
大量の読者プレゼントをいただきました。
ジャンジャン応募しよう！**

●ソニー 『ロードランナーII』

①MSX②カセット③2本④ベストセラー「ロードランナー」待望の上級編登場！高度なテクニックでチャンピオンをめざせ

●光栄 『タイムエンパイヤ』

①PC88版②5"2D③3本④スリリングな本格派ハイパーロールプレイングついに誕生!! タイムパトロール隊員のアナタは、時間帝国の野望を打ち破るため「江戸時代」へワープする⑤ますますのご発展をお祈りします

●マジカル ズゥ 『ザ・スクリーマー』

①PC88版②5D3枚組③3本④カサカサに乾いた近未来という舞台をバックに、ドロドロの主人公たちがくり広げるハイパーロールプレイ。53ページ読み切りコミックとともに、あなたにプレゼント

●ソニー 『コスモエクスプローラー』

①MSX②3.5D③2本④アクションゲームにコンストラクションとアドベンチャー的要素を加えたスペースゲーム。3,800画面を使って展開する3次元宇宙ドラマ⑤過敏な企画と素早いスッパ抜きにいつも感心しておりマウス。

●スタークラフト 『マスカレイド』

①PC88版②5D③3本④殺人現場からはじまるハードボイルドなアドベンチャーゲーム。明晰な頭脳と敏速な行動で事件解決へ！ ただし、あなたも命をねらわれている……⑤すばらしい！貴誌が毎月読めるなんて夢のよう

●システムサコム 『メルヘンヴェールI』

①PC88版②5D③3本④コンピュータによるまったく新しいAV体験。絵本から抜け出たような素敵なキャラ、謎と冒険に満ちたストーリー。ここまでで進歩しました ⑤あの連載マンガを月刊で読みたかったのに……オメデト！

●キャリーラボ 『ぱよ～んぽよょ～ん』

①PC88版②テープ版か5D③3本④星の玉とゴムを武器にオバケたちをやっつけていくフィールドゲーム。プリンセスを救え⑤月刊化バンザイ！ 毎月の楽しみが2倍になるぞ!!

●ソフトプロ 『Drol(ドロール)』

①PC88版②5D③5本④アメリカからやってきた本格派ゲーム。たいせつなお友だちが妖術使いにさらわれた。キミは勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには……。とにかくおおぜいいるキャラクターがかわいい。

「最新」ファミコン、セガSC、パソコンゲームソフト全36アイテム135本!!プラスα

各項目の読み方

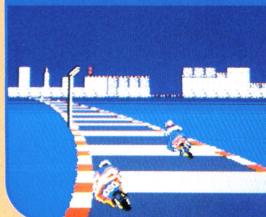
●協力メーカー名
『プレゼント商品名』
①対応機種
②媒体
③プレゼント本数（1名1本に限る）
④プレゼント商品の特長
⑤祝月刊各社メッセージ

●日本ファルコム 『ザナドゥ』

①PC88版②5D2枚組③3本④新しいジャンルの開拓にとどまらず、新しい文化となりうるものを作ることを目標とし、1年の期間をついやし、すべてをこの作品に注ぎこんだロールプレイングの自信作⑤表彰状をのちほど送ります!

●マイクロキャビン 『リザード』

①FM7版②テープ版③3本④FM7ユーザーの皆様オマタセ。But、製作中にプログラマーがリザードの塔内でゆくえ不明になってしまいました。ゲーム中に発見したらやさしく話しかけてやってください。⑤つぎは週刊ですね!
◀画面写真はPC60版です

●セガ・エンタープライゼス 『ハング オン』

①セガSCマークIII②マイカード③3本④ゲームセンターの人気ゲーム登場。サーキットそっくりにシミュレートされたバイクレースにキミは思わず興奮。コーナリング・テクニックが勝負の決め手

●ボーステック 『妖怪探偵ちまちま』

①PC60版②テープ版③5本④鬼太郎のお父さんみたいな目玉の探偵ちまちまが、幽霊をやっつけるコミカルアクションゲーム、いよいよ60版で登場（画面は777版）⑤コンプティークばんざ〜い。オメデトウゴザイマス!!

●スクウエア 『日本サンライズ製作のゲーム使用セル画』

③3枚④スクウエアの新作RPGは、動画を毎秒6〜8枚使用し、TVアニメとまったく同じ動きを再現。「ガンダム」の日本サンライズが、オリジナルメカ・デザインを担当⑤月刊になられたことを心からお祝い申しあげます

●BPS 『ブラックオニキスIIIムーンストーン』

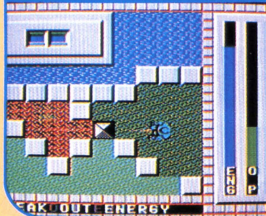
①PC88版②5D③3本④古代世界。SYLN族の魔法使いILLUSONはDIM族の魔石MOONSTONEを封じる魔法をかけ、捕われの身となってしまった。彼を救出しMOONSTONEを手に入れる冒険がふたたび始まる ⑤祝月刊!

●カプコン 『ソンソン』

①ファミコン②カセット③2本④2人同時にプレイできるアーケードの人気ゲームをファミコンに。ソンゴクウとその仲間たちの天竺への冒険ゲームだ。隠れキャラもいっぱい⑤創刊気分でガンバッテください
◀画面はアーケード版

●ハミングバード 『テープ版ABYSS』

①FM7版②テープ版③5本④「ハミングバードのアドベンチャーをテープ版で!」というユーザーの声にお応えしてとうとう発売⑤「月刊コンプティーク」…よい響きですね

●マジカル ズゥ 『アウトロイド』

①MSX②テープ版③2本④21世紀のロボット社会を背景にした本格アクションロールプレイングゲーム。ロボットを使って世界を支配する中央管制コンピュータを破壊せよ⑤どこをかじっても違う味のする展開を期待します

●T&Eソフト 『レイドック』

①MSX2②3.5D③5本④MSX2の機能をフルにいかした最新のスペースシューティングゲーム。⑤業界発展のためにますますのご発展をお祈り申しあげます。

MONTHLY COMPTIQ CAMPAIGN

月刊コンプティークおすすめの、大プレゼントです。ゾクゾク人気のソフトがズラリとせいぞろいしました。キミはどれが良いかな？ほしいもの、よ〜く選んで応募しようね！

●クリスタルソフト『オリジナルTシャツ&キーホルダー』

③Tシャツ5枚、キーホダー10個④クリスタルソフトオリジナルTシャツとアドレス帳つきの特製キーホルダーをコンプティーク愛読者のみなさんに！

●ジャレコ『シティコネクション』

①ファミコン②カセット③3本④クラリスカーが世界中のハイウェイを走り回って、パトカーたちとくりひろげるハチャメチャパニックカーチェイス。世界6ヵ国16パターンのハイウェイがつぎつぎに登場⑤おめでとうございます

●システムソフト『チャンピオンシップランナーTシャツ』

③L2名M3名④チャンピオンシップロードランナーの発売を記念して、特製Tシャツを。キミも超難解50面に挑戦してみる？⑤おめでとう

●サン電子『ルート16ターボ』

①ファミコン②カセット③5本④愛車マッドXに乗り、自動車追跡車やモンスターなどの敵をかわしながら盗まれた金品をとりもどせ⑤今後のご活躍に期待しております

●ハドソン『チャレンジャー』

①ファミコン②カセット③3本④列車の追跡、荒野や街での死闘、洞くつ探検、王女救出、1本で4倍楽しいファミコン版パズルアクションアドベンチャーゲームついに登場!!⑤これからも、ユーザーの喜ぶ雑誌を作ってください

●エニックス『ウイングマンII』

NOW PRINTING

①PC88版②5D2枚組③5本④前回大ヒットしたアドベンチャーゲーム『ウイングマン』の第2弾。前作を超える美しい絵と内容に注目！⑤今後のご発展を期待しております

●デービーソフト『ヴォルーガードII』

①ファミコン②カセット③3本④パソコンで大ヒットしたヴォルガードの内容を一新しバージョンアップ。ただ撃ちまくるだけのゲームでは決して味わうことのできないスリルと興奮を⑤これからも新鮮な情報をお願いします

●アスキー『ボコスカウォーズ』

①ファミコン②カセット③3本④RGBのニューウェーブ「ボコスカウォーズ」がついにファミコンで登場だ。キミはバサム帝国のオゴレス王を倒すことができるか！

●アスキー『ウィザードリィ』

①PC98版②5—2D③3本④RPGマニアなら1度は通らなくてはならないのがこの「ウィザードリィ」、海を越えてついに日本に上陸してしまったのだ

●カプコン『1942』

①ファミコン②カセット③3本④第2次世界大戦中の空中戦を再現したゲーム。ただしキミがコントロールするのは米軍機なのだ。ということは敵は当然日本軍。意外な展開だろ

●アスキー『新ベストナインプロ野球』

①PC98版②5—2DD③3本④プロ野球12球団が勢ぞろい、あの「ベストナインプロ野球」がバージョンアップして帰ってきた。日本シリーズもやれるぞ！

●サン電子『いっき』

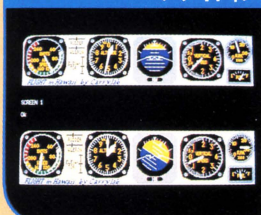
①ファミコン②カセット③3本④昔昔の江戸時代。重い年貢米に耐えかねて、打倒悪代官に燃えた村人たちの〝いっき〟がゲームになった。楽しい秘密もいっぱいあるぞ

●アスキー『キャッスル・エクセレント』

①PC88版・FM7版②テープ③3本④「キャッスル」を3日で解いてしまったという人にオススメなのがこれ。ゲームの進めかたは同じだけど、お城がパワーアップされているのだ

●ゲーム・アーツ『テグザーFM版』

①FM7版②5″2D③6本④ハイパー・デュアル・アーマー〝テグザー〟発進！ 自由に変身するキャラクター。高機能可変メカが魅力

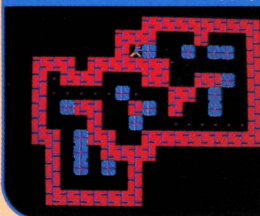
●キャリーラボ『フライトィンハワイ』

①PC98版②5D③3本④ハワイのオアフ島付近をセスナ機でフライトするシュミレーションゲーム。実際のオアフ島の地図をもとに正確な地形を再現。流れるようなグラフィックス画面など、臨場感あふれるソフトです

●NSI『ナナちゃんスター誕生』

①FM7版②5D③3本④ナナちゃんはアイドルスターを夢みるごく平凡なかわいい女の子です。オーディションを受け、スターを目ざすナナちゃんにどんな困難が……？

●PSK『ファイナルロリータ』

①PC88版②5D③3本④ロリコンソフトの本家本元、PSKの自信作。超過激なH画面がますますエスカレートしました

●シンキングラビット『倉庫番』

①PC88版②テープ③5本④おなじみのパズルソフトの名作「倉庫番2」、50面解けるまで何ヵ月かかりますか？ ⑤パソコンにとらわれず、ますます楽しい企画を期待しています

★プレゼントはハガキにプレゼント応募券を貼って送ってください。抽選で当たったひとに送ります。
★応募のさいには、ソフトの機種をしっかり確認しましょう。Tシャツはサイズを明記してください。
★ほかに①ほしいソフト名②住所③氏名④年令⑤職業(学校名)をかならず書いてください。
★あて先は〒160 新宿区三栄町8 いかりビル2 コンプティーク編集部「月刊化創刊大プレゼント」係。しめきりは61年1月8日。なお発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

特製キャラクター入りテレフォンカード(50度数)が

月刊化創刊記念
人気キャラクター当てクイズ

ファミコン、パソコン、アーケードの人気キャラクターが大集合。ゲーム大好きのキミなら、ピピッと、名前を言い当てることができるんじゃないかな? 全部言い当てることができたら、下の問題に答えてクイズに応募してくれ。特製キャラクター入りテレフォンカードが500名に当たっちゃう。ほかでは絶対に手に入らない、超貴重カードだから、ドシドシ応募しようぜい!

▼超貴重な特製テレフォンカードだぜい

500名に当たっちゃう!

問題

右のキャラクター名(カッコのなかはゲーム名、会社名)に合うキャラクターのイラストを右ページから選び、番号で答えてください。

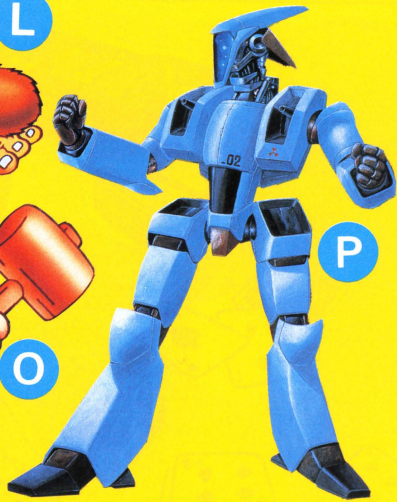
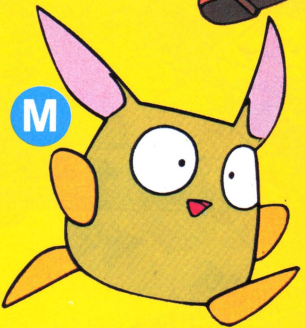
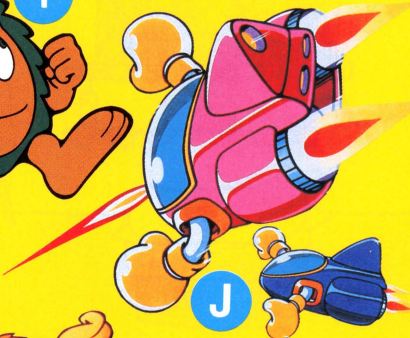
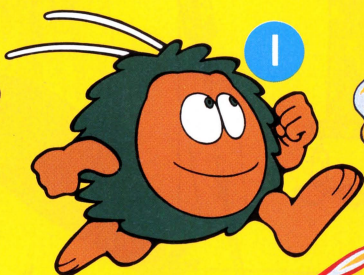
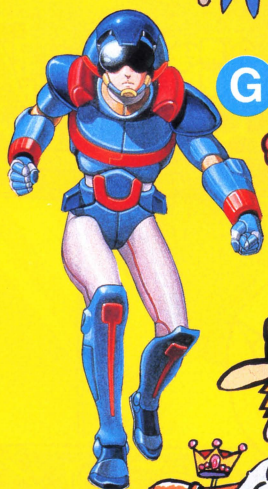
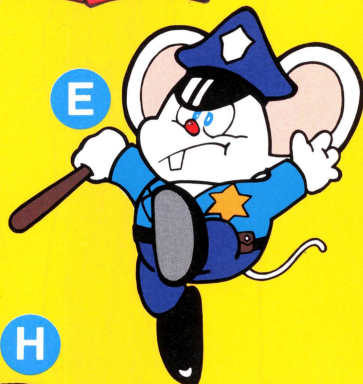
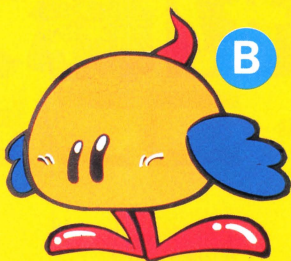
①マッピー(マッピー/ナムコ)	( )
②ツインビーとウインビー(ツインビー/コナミ)	( )
③テグザー(テグザー/ゲームアーツ)	( )
④ドンキーコング(ドンキーコング/任天堂)	( )
⑤びっきい(らぷてっく/デービーソフト)	( )
⑥マリオ(マリオブラザーズ/任天堂)	( )
⑦ちゃっくん(ちゃっくんぽっぷ/タイトー)	( )
⑧チャレンジャー(チャレンジャー/ハドソンソフト)	( )
⑨ナナ(アイスクライマー/任天堂)	( )
⑩トプカプ(リブルラブル/ナムコ)	( )
⑪スターフォース(スターフォース/ハドソンソフト)	( )
⑫スターアーサー(スターアーサー伝説 惑星メフィウス/T&Eソフト)	( )
⑬ランナー(チャンピオンシップ・ロードランナー/ハドソンソフト)	( )
⑭けっきょく南極ペンギン(けっきょく南極ペンギン/コナミ)	( )
⑮フリッキー(フリッキー/セガ・エンタープライゼス)	( )
⑯ちゅんくん(ドアドア/エニックス)	( )

応募方法

ハガキに「クイズの答」として、
①=P　②=O……⑯=Aというように問題の①～⑯に対応するキャラクターの記号を書いてください。
●郵便番号、住所、名前、年齢、学年(職業)を明記してください。

●しめきり　61年1月8日当日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。
●送り先　〒160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2 コンプティーク編集部「キャラクター当てクイズ」係。
●正解者のなかから抽選で500名の方に、特製キャラクター入りテレフォンカードをさしあげます。

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

A
B
C
E
D
F
H
G
I
J
K
L
M
N
O
P

ハンパじゃないぜ！総力特集
ファミリー コンピュータ

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

 イラスト／中野豪

まるごと100PAGE

月刊化創刊第１号は、うかれ気分でまるごと100ページのファミコンゲーム必勝法だ。
新作ソフト24本を、編集部のみんなで遊びまくって研究した成果の100ページ。極秘情報の福袋もあるし、マップ公開もあるし、ホント、ハンパじゃないぜ!!

MENU

FCチャレンジ（ハイパーオリンピック）／袋とじ企画トップシークレットテレフォン開局！（プーヤン、チャレンジャー、ボンバーマン、スーパーマリオをスクープ!!）／ツインビー／キン肉マン／スカイデストロイヤー／スターラスター／マッハライダー／1942／ポートピア連続殺人事件／テグザー／頭脳戦艦ガル／忍者じゃじゃ丸くん／ヴォルガードII／ボコスカウォーズ／いっき／カラテカ／パチコン／ルナボール／バーガータイム／おニャン子タウン／チャレンジャー全マップ／バイナリーランド／ロードランナー・エディット画面集／バグ&隠れキャラ情報（シティコネクション全隠れキャラ公開）／新製品情報＋うわさばなし

コンプティーク月刊化記念

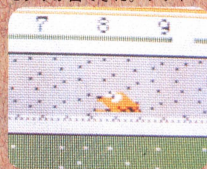
アイドルFCチャレンジ

近頃、芸能界でもFC（ファミコン）ブーム。アイドルの女の子たちのなかにも、熱狂的なFCファンがいるとか……。そこで、今回は、いま人気上昇中の6人のアイドルに、FCにチャレンジしてもらった。ゲームはコナミのハイパーオリンピック。ちょっとまえのゲームだけど、簡単明解でストレス解消に最高／　ということで芸能界の人気ゲームなのだ。まずは、東京の早稲田大学の学園祭に出演中の、4人のアイドルがチャレンジしてくれた様子をレポート。スコアは26ページだよ。

1 志村香ちゃん　ステージの上でゲーム大会

トップバッターは志村香ちゃん。コンサートの合い間に、ステージにでっかいスクリーンを持ち出して、ゲームをしてしまうという大胆な企画にチャレンジ。当日会場に集まった男の子たちも参加して、大ゲーム大会が始まってしまった。TVゲーム大好きの香ちゃんは、大きな画面に感激してくれたのだった。

▲歯をくいしばって、真剣そのもの。大健闘の香ちゃん
◀こんなに大きな画面でゲームできて、感激

▼香ちゃんが幅跳びをすると、モグラが出てきた。ラッキー

■志村香・今年4月に公開された映画〝パンツの穴―2〟でデビュー。新曲〝秋風はあなた〟も好調。来春には、ドラマの主演も決定。15才だ。

2 桑田靖子ちゃん　ハードルにつまづき、大笑い

桑田靖子ちゃんは、楽屋でチャレンジ。〝ワタシこういうの大好きなんです。ワーワーキャーキャー〟とめちゃくちゃ明るい靖子ちゃん。幅跳びまでは何とか突破したものの、ハードルでひっかかる。キャラクターがころぶ姿を見て、思わず大笑い。その後ゲーム続行不可能になってしまったのだ。2回チャレンジしてみたけどやっぱりダメ。残念でした。

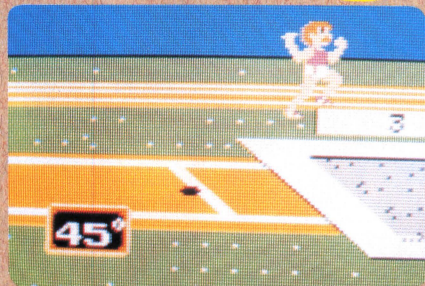
■桑田靖子・元気の出るテレビでおなじみ。明るいキャラクターが受けているが、新曲〝晩秋〟で実力派歌手としても頑張っている。18才。

▲靖子ちゃん大笑いの、選手がころんだ姿
◀一見いっしょうけんめい。じつは必死に笑いをこらえながらプレイする姿なのだ

3 井森美幸ちゃん　努力で最後までクリア!!

▲やった〜!!　やり投げもクリアしたゾ〜。うっれしいなあ

■井森美幸・ホリプロタレントスカウトキャラバン第9回の優勝者。新曲は〝乙女心ウラハラ〟。来年からは主演ドラマも始まる予定。いま17才。

▼幅跳びでつまづいた美幸ちゃん、45度の角度でとぶんだよ

明るさでは靖子ちゃんに負けない美幸ちゃん。〝よーしガンバルゾ!〟と気合を入れて、全力でボタンを押す。その迫力はなかなかスゴかったけど、幅飛びがうまくいかない。〝もう1回やらせて〟の連続で、なんとか無事にクリア。努力でヤリ投げまで終らせてしまったのだ。何でもいっしょうけんめいやる美幸ちゃんに拍手。

初挑戦でワールドレコード　長山洋子ちゃん 4

▶楽屋で4種目にチャレンジの洋子ちゃん。ステージでは絶好調だったんだけど、なぜか不調。あれーおかしいな。

■長山洋子・フジテレビのドラマ〝ヤヌスの鏡〟やＮＨＫのレッツゴーヤングで活躍中。12/5には新曲〝素顔のままで〟が発売された、絶好調の17才。

▼指先でこするようにするといいよ、というアドバイスを守ってくれた。

▶洋子ちゃんもステージの大画面でチャレンジ

まずステージで100mダッシュにチャレンジ。会場からの一般出場者がプレイしたあとで、洋子ちゃんが挑戦。優勝者とは別に、洋子ちゃんとタイムが一番近かった人に特別賞をあげるという企画だったのだが……。なんと洋子ちゃんがワールドレコードを出して優勝してしまったのだ。場内は驚きと拍手のウズ。ハイパーオリンピック初挑戦の洋子ちゃんは、何が起こったのかわからず一瞬キョトンとしていたが、スゴイ記録だとわかって大喜び。ファミコンが好きになりそう……だって。

4人のアイドルプレイヤーに挑戦してもらった結果は26ページで紹介するぞ。時間の関係もあって、あまり平等な条件でチャレンジしてもらえなかったけれど、みんながんばってくれた。もちろん志村香ちゃんと長山洋子ちゃんには、楽屋でゆっくりチャレンジしてもらってるからね。ステージではすごい記録の飛び出した洋子ちゃんも、楽屋でのチャレンジでは意外に苦戦。結果発表のまえに、もうひとつのＦＣチャレンジを見てみよう。

FCチャレンジ お部屋で

キラウラのお部屋

アイドル歌手のお部屋にファミコンを持ちこみ、ゲームをやってもらおうというのが、この"FCお部屋でチャレンジ"。まずチャレンジしてもらったのは新曲も好調のキラウラのご両人だ！

ハイパーオリンピック　ワールドレコードめざしキラウラダッシュ！

▲はじめはふたりとも上品にプレイしていた

▼第一種目は100m走。スタートで出遅れるな

▲元気いっぱいのキラウラとウララ。ハイパーオリンピックに挑戦だ！

▲ウララのように画面を見ずにプレイするのが必勝法のひとつ

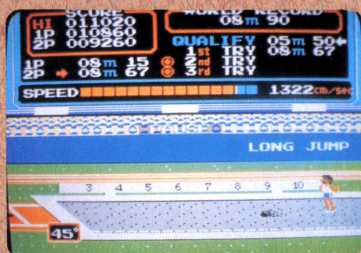
▼余裕の表情のウララ

▼またフライングしちゃったキララ

場所はかわって東京は恵比寿。FCチャレンジ取材班は大胆にもアイドルのお部屋にファミコンを持ちこみ、ゲームをやってもらうという企画に挑戦。まず我々のえじきに選ばれたのはキラウラ。すけべ心をひたかくしにして乙女のお部屋にのりこんだのであった。

まず2人に挑戦してもらったのは「ハイパーオリンピック」おかあさんがファミコン大好きというキララとゲーセンで腕をみがいているというウララの女の戦いがはじまったのだ。

競技は全部で4種目。はじめは上品にやっていたふたり。しかし、何度かトライするうちにふたりとも熱くなり、キャーキャー声をあげるは、秘密兵器のコインは取りだすはでもう大変。そのおかげかウララは100m走と110mハードルでワールドレコードを達成。1方キララは「最後までいかないと眠れないよー」とがんばったけど、どうしても110mハードルがクリアできずリタイア。最後に1回ウララのかわりにやり投げをやらせてもらったのが次のページの表の記録なんだ。仲がいいんだね。

がゲームセンターになった

▲第２種目は走り幅とび。この画面はキララの記録

▲ウララのワールドレコードにキララ拍手

▶第３種目は110mハードル。これはウララコード達成の画面

◀第４種目はやり投げ。これをクリアすると100mに戻る

▲ハードルでワールドレコード達成の瞬間

▲ハードルでころんでばかりいたキララ

▲おもわずリセットを押してしまった

▲ふたりともお疲れさまでした。ありがとう

スカイデストロイヤー　タイトーの新作にもかかんに挑戦！

P48で必勝法を紹介しているタイトーの新作にも挑戦してもらった。ウララは初めてやるにもかかわらずハイスコアを記録。これには我々もびっくり。さすがゲーセンできたえているだけあるね。ハイパーのワールドレコードもだてじゃない。

◀ドックファイトのシミュレーションだ！

▶余裕でプレイ中のウララちゃん

テニス　キララちゃんがテニスで名誉挽回

◀対戦相手はレベル１。コンピュータに負けるな！

「ハイパー…」「スカイ…」とウララに差をつけられたキララ。でもこのテニスではがんばってくれたよ。なにしろおかあさんがこのゲームが好きで、千葉の実家に帰ると相手をさせられるそうなんだ。

◀試合開始前。にこやかに記念撮影

▼キララちゃんのサービスエースが決まった

アイドルFCチャレンジ 結果発表!!

志村香

桑田靖子

井森美幸

長山洋子

キララ

ウララ

	100m走	走り幅跳	110mハードル	やり投げ	総合
志村香	10'06	8.67	12'42	75.32	②
桑田靖子	10'85	6.74	22'36	――	⑥
井森美幸	11'58	7.78	14'88	68.31	③
長山洋子	9'03	7.85	15'63	――	④
キララ	10'04	8.67	15'71	――	⑤
ウララ	9'45	8.55	11'97	91.57	①

さあ、いよいよ結果発表だ。優勝者はだれかな？

上の表は、6人の挑戦者のそれぞれの種目のベスト記録をまとめたものだ。そして、表の最後にある総合というのが、コンプティーク編集部で決めた総合順位なのだ。どういう基準で決めたのか……というと、べつに公式を作って計算したわけではない。ただなんとなくなのである。が、1位～3位は文句ないだろう。なんといってもウララちゃんの活躍はスゴイ。100mとハードルでワールドレコード。幅跳がいまいちだった以外は文句なし。やっぱり優勝はウララちゃんに決定。2位の志村香ちゃんは、幅跳びでガンバッてくれたけど、おしくも準優勝。そして3位は、記録はともかく、最後までガンバッてくれた井森美幸ちゃん。

▲文句なしの優勝はウララちゃん。キララちゃんもうれしそうにガッツポーズ。右が優勝のウララちゃんだからね。オメデト

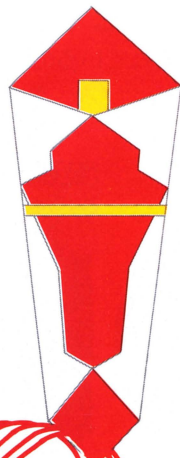
▲特別賞は、初挑戦の100m走でスゴイ記録をだした長山洋子ちゃん。やったね！

さて問題は4位争いだ。キララちゃんと長山洋子ちゃんをくらべると、大差がないのだ。しかし、なんといっても100m走でワールドレコードを記録して、種目別優勝をしてしまった長山洋子ちゃんを4位にしてあげよう。キララちゃんごめんね。そして最下位は桑田靖子ちゃん。記録はふるわなかったけど、みんなを楽しませて、十分大会をもり上げてくれたので、敢闘賞をあげよう。このほか、特別賞を長山洋子ちゃんに、努力賞を井森美幸ちゃんに。モグラを出した志村香ちゃんには隠れキャラ賞を。そして惜しくも4位になれなかったキララちゃんに残念賞をあげることにしよう。

みんなも、家族や友だちを集めて、寒い冬休みに部屋のなかでスポーツ大会を開いてみてはどうかな……。いろいろな賞を作っておくと、楽しめちゃうぞ。

協力／コナミ株式会社・早大芸能音楽研究会

㊗コンプティーク月刊化記念

トップシークレットテレフォンサービス付き

1 プーヤンの隠れキャラ全公開
2 チャレンジャーの無敵クジラ公開
3 あのランナーに秘密の過去!?
4 スーパーマリオがレンガをすり抜けた!?

ここをハサミで切ってね▶

スクープ第1弾!!

プーヤンの隠れキャラクター全公開

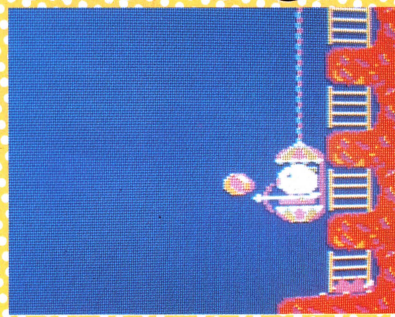
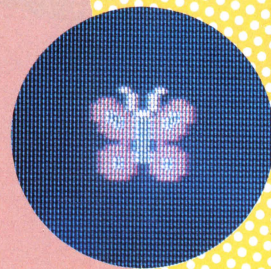
隠れキャラが山ほどあるといわれている、プーヤン。でも、出し方がスゴク複雑でむずかしいので、ふつうにプレイしていたのでは全然出てこないのだ。せっかくいろいろなキャラクターが隠れているのに、画面に出してあげないのはかわいそう……。というわけでプーヤンの隠れキャラとボーナスキャラをドーンと全公開してしまうぞ。ただし、☎マークのついているところは、シークレットテレフォンで確認してね。

1 とり

まず最初は、コマーシャルでもおなじみのトリだ。この隠れキャラは、BGM（バックに流れている音楽）のベースの音に合わせてAボタン（Bボタンでもいいよ）を押すと出てくるという不思議なキャラクターだ。くわしい方法はトップシークレットテレフォンで聞いてみよう。トリを射ち落とすと4万点のボーナスがもらえて、肉のイナズマ落としができるようになる。ジョイステイックを使うと出しやすいようだ。

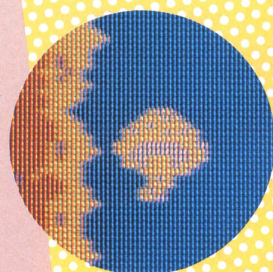
2 毛虫

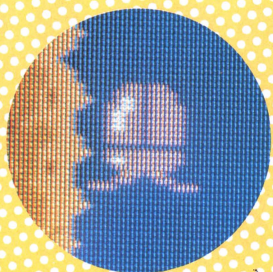
つづいて毛虫。これは集中力があれば出せる隠れキャラだ。やり方は単純、矢を1発も無駄にしないで、☎発つづけて風船に当てればいいんだ。とはいってもなかなかできるものではない。とくに赤い風船のオオカミは、かならずタテでよけてくるので、ねらわないようにしよう。毛虫を射つことができれば、肉がいつでも使えるようになるぞ。もちろんボーナス点も1万点もらえる。キミの実力をためす意味でも、おもしろい隠れキャラだ。

3 チョウチョ

これを出すためには、ちょっとしたテクが必要なんだ。まず、敵に石を投げさせる。そしてそれをゴンドラの屋根に当ててはね返し目の前に落ちてきたところに矢を射つんだ。しかも、これを☎回つづけて成功させなければならない。だから方法がわかっていても、なかなか出せないキャラクターなのだ。でもこれを出して射っておくと、ボーナスキャラクターが出しやすくなるんだ。もちろんボーナス得点も、ドーンと2万点もらえるぞ。

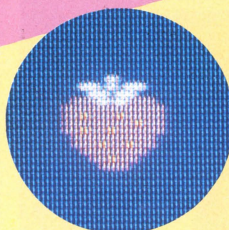
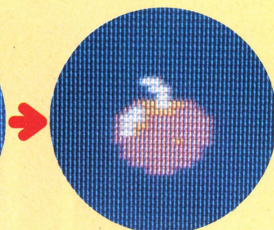
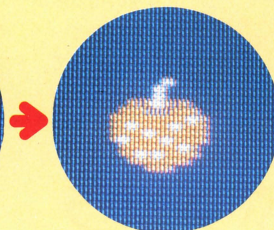
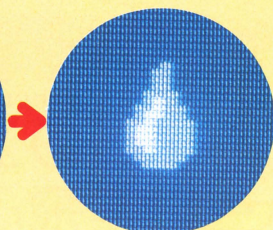
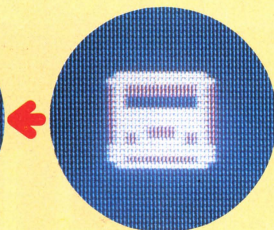
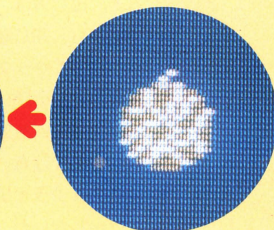
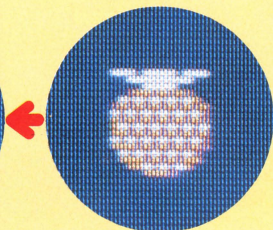
4 葉っぱ

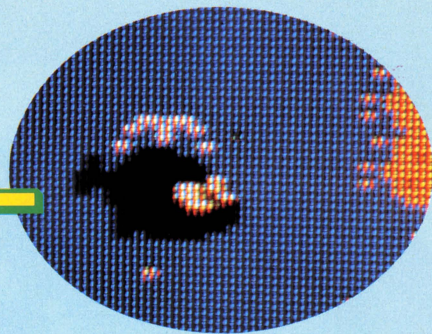
このキャラクターの出し方は、とても単純なことなんだ。ゴンドラを1番上から下にさげて、また上にもどってくるだけ。でも、これだけでは簡単すぎるので、ちょっとしたルールがあるんだ。それは、ゴンドラの動きを絶対に止めてはいけないということだ。だから一番下についたら、すぐに上に動かさなければ、ならない。折り返し点が重要なポイントになっているんだ。葉っぱを射つと、矢を早く射てるようになるぞ。得点は4000点だ。

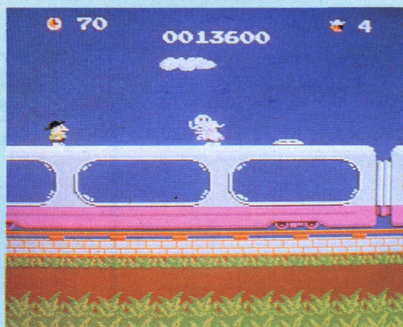
5 きのこ

なにも知らずにこのキャラクターを出すのは、まず不可能だろう。というのはある一定の場所(☎)に、矢を12本射たなければならないんだ。しかもその間に、1本も矢を無駄にしてはいけないというキビしい条件つき。1ドットでもポイントがずれると、絶対に出ないので、場所を知っていてもなかなか出せないキャラクターだ。でも、きのこを射つとゴンドラの動きが速くなるので、あとですごく楽になるんだ。得点は8000点。

6 ゴキブリ

最後は幻のキャラクター、ゴキブリ（カブト虫ではないのだそうだ）だ。これを見た人間はほとんどいないようで、さすがのコンプティーク編集部でも、1度も出せたことがない。この写真もじつはハドソンから借りてきたもので、もちろんいまのところ出し方も不明。だからこればっかりは、電話でも教えられないのだ。これを射つとプーヤンのママが1度に5匹も増えて、8万点のボーナスがもらえるという、スーパーキャラらしい。

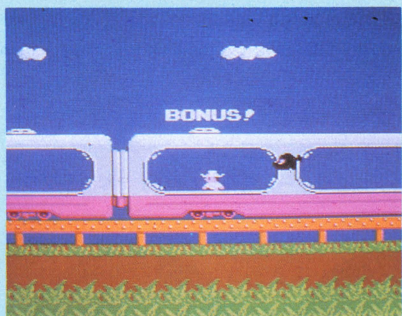
ボーナスキャラクター

3面以降の奇数面で、ボスオオカミが落としてくるボーナスキャラクター。8コ連続して射つと（チョウを射っていれば7コ）下の矢印の順にキャラクターが変わっていくのだ。最後の中本さん（プーヤンのプログラマー）を見れれば、キミはもうプロ。

スクープ第2弾!!

チャレンジャーの無敵クジラ

1 列車の上をクジラが飛ぶ

▲クジラが登場すれば、チャレンジャーは無敵だ

▲カミナリに当たっても、ちょっと感電するだけ

キミは、チャレンジャーのシーン1に出る空飛ぶクジラを見たかな？　このクジラを出すと、チャレンジャーが無敵になって、どんどん進んでいけるのだ。クジラを出す方法は、汽笛の音に合わせてナイフを投げる。これ以上はここには書けない。

2 列車の中までクジラが……

▲やっぱりクジラが出ると無敵になれる

列車の上にクジラが出なかったからといって、あきらめないように。中に入ってからでもクジラは出てきてくれるので、御安心を。方法は1とほとんど同じ。

このほかシーン1には秘密の10万点ボーナスがあるんだけど……。それに、このシーンで、ドンをやっつけることも……。

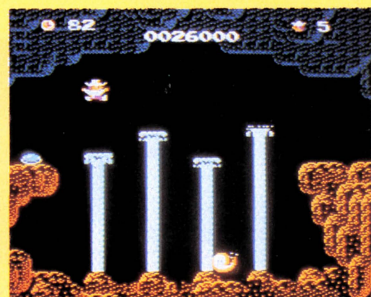
3 街の上にも空飛ぶクジラ

▲シーン2の空飛ぶクジラ。どこででも出せるよ

シーン2にもクジラが出るぞ。出し方は、どれでもいいから、同じ敵ばかり16匹つづけてやっつけるんだ。ただし、この間にパワーアップアイテムを取ってはいけないので注意。

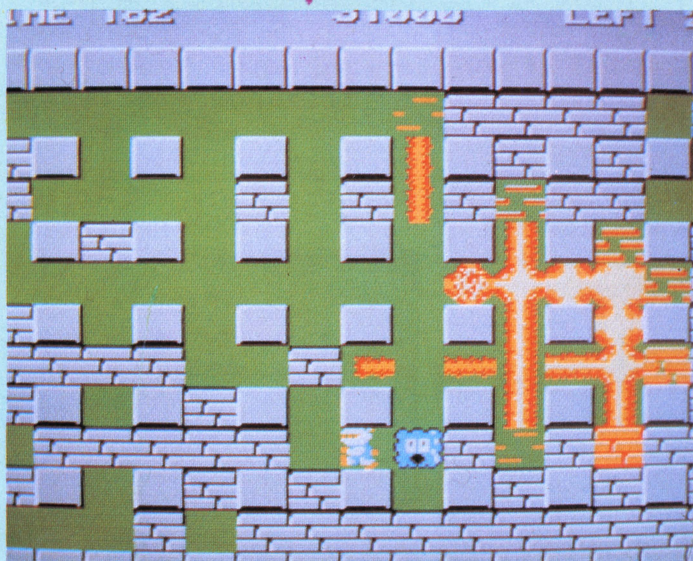
このクジラが出ても無敵にはなれないが、やっつけるとチャレンジャーが1人増えるぞ。

輝く洞くつ

シーン3の洞くつのなかが、キラキラと輝くのを知っているかな。方法は簡単。キーワードを取るまえに、出口の方を向いて、噴水の上でジャンプするだけでいいのだ。ただし、これをやっても、特に得をすることはない。ただ単純に、〝ワーきれい！〞と喜ぶだけなのだ。でも、本当にきれいだよ。

スクープ第3弾!!

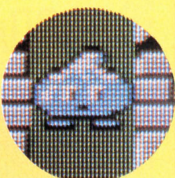
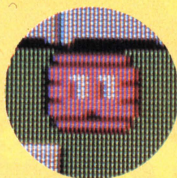
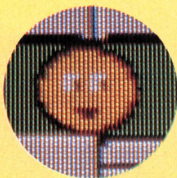
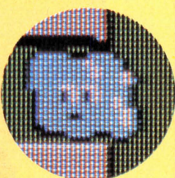
新製品情報

あのランナーくんに秘密の過去!!

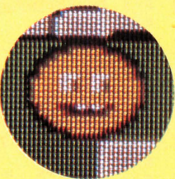
～ボンバーマン～

ハドソンの新製品情報をキャッチ。12月中旬発売予定のニューソフト、〝ボンバーマン〞だ。ストーリー上はあのロードランナーの前作にあたるゲームで、主人公のボンバーマンは、ランナーくんの過去の姿なんだ。でも主人公の姿をよく見ると、ロードランナーのロボットなんだよね。これはどういうことかっていうと、聞くも涙、語るも涙の物語りなんだ。じつはその昔、ランナーくんはロボットだったんだ。でも、彼は悪の手下として働かされるのがいやで、なんとか人間になりたかった。ある日彼はこんなウワサを耳にする。〝地上に出れば人間になれるらしい〞。そこで、地上を目指しての大脱出が始まったわけ。つまり人間になるために地上をめざすロボットの話しを、ゲームにしたのがこのボンバーマンなのだ。だから、このゲームの最終面をクリアして地上に出ると、ロボットから、あのランナーくんの姿に変身する、感動的なシーンを見ることができるらしい。

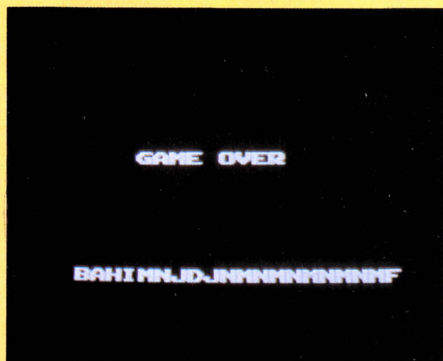
ユニークなキャラクターたち

▲ボンバーマン。これ以外は敵のキャラだ。

▲バロム。風船型のキャラクター(100点)

▲オニール。玉ネギがモデル(200点)

▲ダル。タルのようなやつ(400点)

▲ミンボー。ボール型のやつ。(800点)

▲コンドリア。アメーバみたい(1000点)

▲オバピー。オバQの親せき?(2000点)

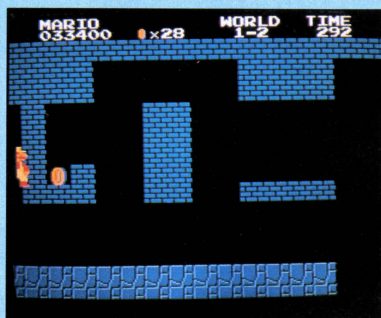
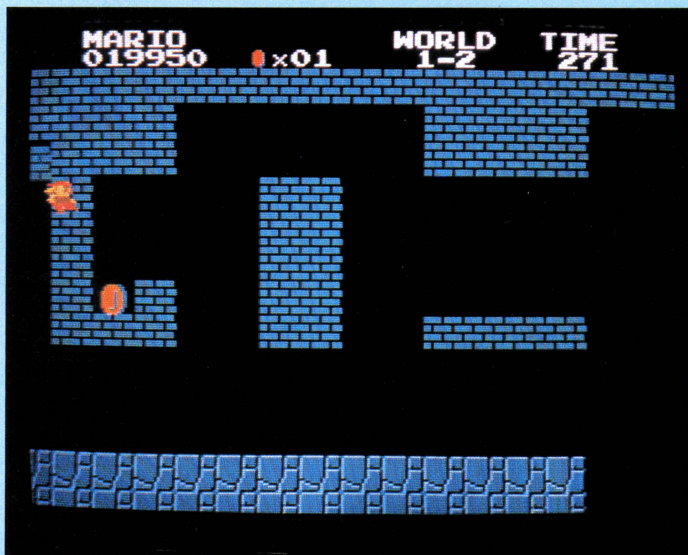
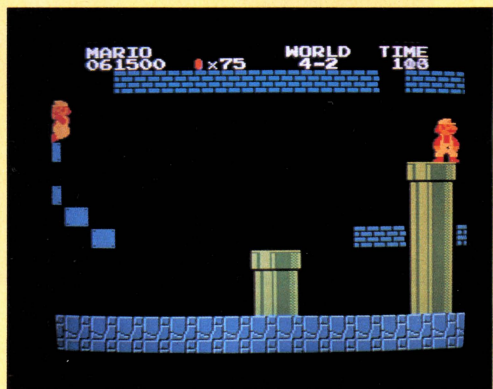
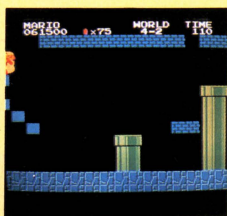
▲パース。トラがモデルかな(4000点)

▲ポンタン。クルクルころがってくる(8000点)

すごいコンティニューモードだ

肝心のゲーム内容が後回しになってしまったが、簡単に説明すると、地下迷宮を爆弾で破壊しながら進んでいくゲームなんだ。しかも、途中でどんどんパワーアップしながら進んでいく、RPGタイプのアクションゲーム。だから時間をかけてじっくりと楽しむゲームなんだ。そこでうれしいのが、プレイヤーの立場に立って作られているコンティニューモード。さまざまなデータが記録されている20文字のシークレットコードをメモしておけば、いつでも好きなときにゲームの続きができるようになっている。

スクープ第4弾!!

バグ情報

アッ!レンガをすり抜けた
～スーパーマリオ～

まず下の写真を見てくれ。レンガのカベを画面の左端ギリギリまでもっていき、そこでジャンプすると、このようにレンガにひっかかって上に登れてしまうのだ。スーパーマリオならこのまま天井をやぶって上に出られるが、マリオでやると身動きができなくなってしまう。そこで役に立つのがレンガすりぬけワザ。左の写真はW2-1、L字レンガのところだ。マリオが上に登ったら、✚ボタンの左を押しながら、Ⓐボタンを何度も押してみよう。

マリオが右から左へワープする

まず、W4―2でワープゾーンへ向かうつるを出す(場所がわからない人は、前号のコンプティークを見ること)。つるが出たら、マリオを少しずつ右に移動させて、つるの下のレンガを3/5ぐらい消して、つるを消す。そして上の写真のようにマリオを飛びつかせると、ワープしてなから出てくるぞ。上の写真はその様子を多重露光したものだ。

カメにダブルパンチで8000点!

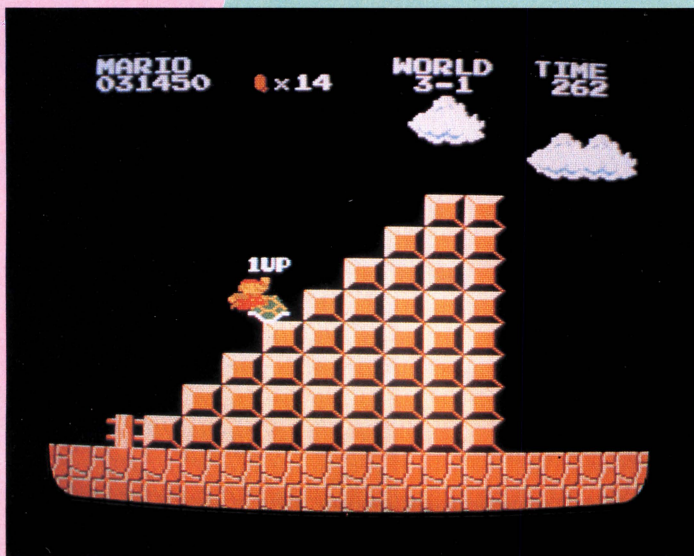
第1問、レンガの上を歩いているカメを、下からたたくとどうなるか……?答え、レンガの上でひっくりかえる。

第2問、スーパーマリオが、下からカメをたたくとどうなるか……? 答え、ひっくりかえって下に落ちていく。

第3問、それでは、この落ちていく途中のカメをもう1回たたくとどうなるか……? 答え、8000点になる……。

おまけスクープ

マリオ必勝無限UP

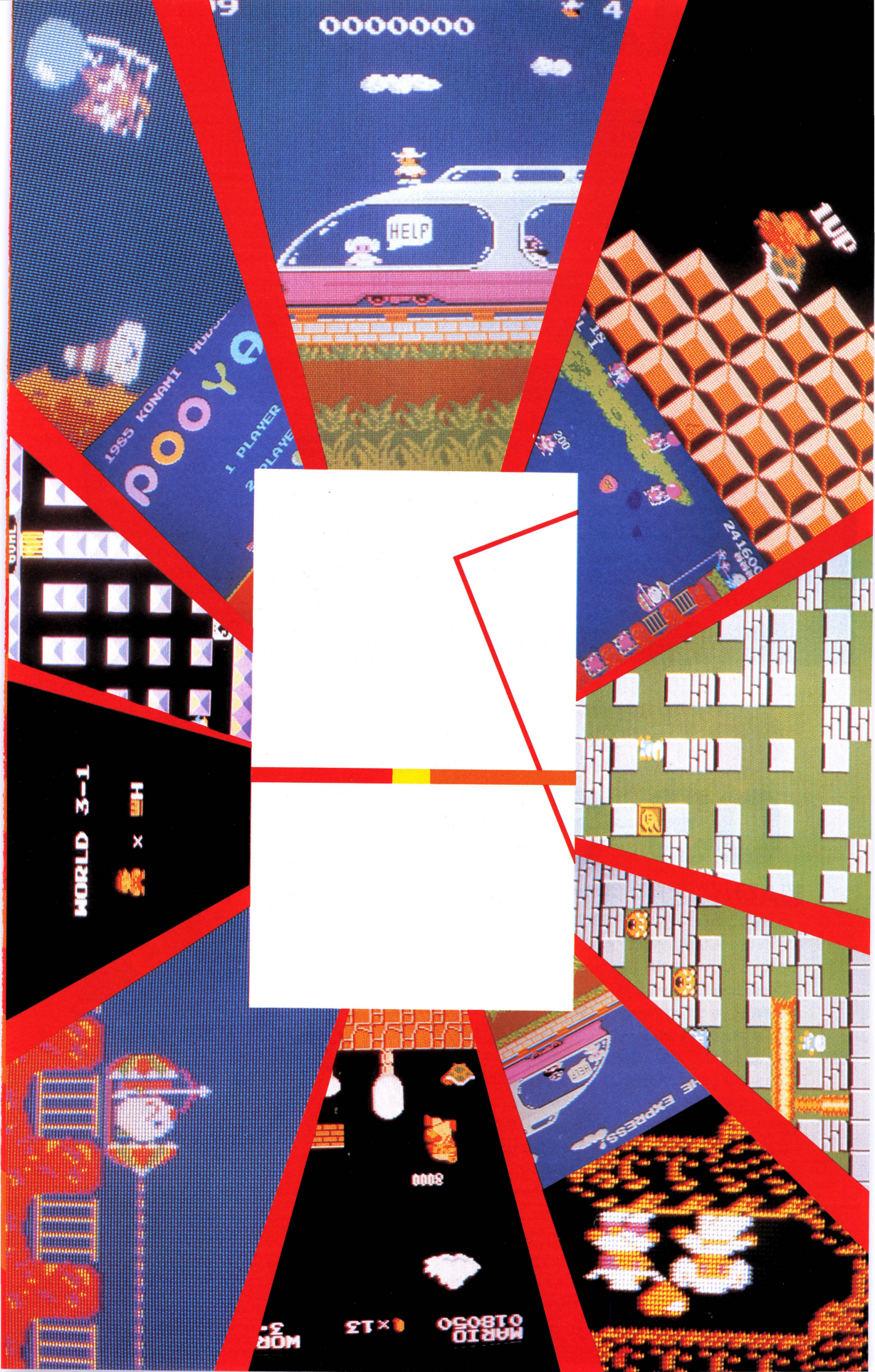
階段でひっくりかえっているカメの横でジャンプするだけで、どんどんマリオが増えていく必勝無限UP。下の写真は無限UPをやったあとのマリオの残り数。こんな画面を見るためには……。場所はW3—1の最後。階段から2匹のカメがおりてくるので、まず1匹目をやっつけておく。つぎに2匹目を階段の途中で、体が1/4ぐらいでっぱるようにひっくり返す。そして、その1段下で真上にジャンプすればいいのだが……。成功率はかなり低い。

トップシークレットテレフォン

03-359-1199

超A級バグ&隠れキャラ情報をキミだけに!

ファミコンのバグ&隠れキャラ情報も、元祖コンプティークをマネッコして、いろいろな雑誌が掲載するようになってしまった。

でも、なんといってもコンプティークは元祖だぜ! だまって指をくわえているわけがないじゃないか。なんと、絶対秘密の超A級バグ&隠れキャラ情報を、キミだけにコッソリと教えちゃうシステムを作ってしまったのだ。名づけて、〝トップシークレットテレフォン〟。24時間いつでもどこでも、電話1本で、最新㊙情報をキャッチできてしまうのだ。

スタートはこの本の発売日、つまり12月7日の正午だ。内容はこの福袋にも書けなかったトップシークレットばかり。とにかく一度、上の番号に電話をしてみてくれ。テープの内容は2週間おきに変えていく予定なのでお楽しみに。もちろんスゴイ情報が入ってきたら変更していくが、とりあえず最初の2週間(12/7〜12/20)は、プーヤンとスーパーマリオの㊙情報。そしてつぎの2週間(12/21〜1/6)は、発売されたばかりのボンバーマンなどの新製品を中心に最新情報を送る予定だ。1/8は1日おやすみ、そして1/8からの3回目は、電話番号が変わるので注意してね。新しい番号と内容は、1/8発売のコンプティーク2月号で発表するぞ!!

How TO Win
ファミリー コンピュータ

TwinBee
ツインビー

ある日突然、平和なドンブリ島はスパイス大王ひきいる軍隊に占領されてしまった。そこで島にすむシナモン博士の2人の息子は、ツインビーとウインビーにそれぞれ乗って、勇敢にも敵軍に向かっていったのだ。

パワーアップしながら進め!!

プレイヤーはツインビーをあやつってスパイス大王の軍隊と戦う。ツインビーははじめは弱いけど、雲の中に隠れているベルを撃って取ることによっていろいろなパワーアップができる。また地上物を撃つことでもいろんな物が出現するんだ。そうして敵の戦闘機の編隊を撃ち進むと、やがて将軍が現れる。こいつを倒すとステージクリアーだ。ステージは全部で5つ、ステージ5をクリアーすると、さらにパワーアップしたステージ6が待っている。

▲これがオープニング画面。軽快な音楽にのってさあスタートだ。ドンブリ島に平和がもどってくるかどうかは、君の腕しだい。

▲ツインビーの手に弾があたると手が切れてしまって、地上攻撃ができなくなる。救急車と合体して修理しよう。チャンスは一度だけ。

▲レッドベルを取ってバリアをはると、エグレスの大編隊が画面をおおう。こいつでバリアをきられたら意味がないぞ。

▶これがベル、これを使ってパワーアップしていくのがこのゲームの基本。はじめは写真のようにブルーベルを取るのがいいだろう。

◀こいつがステージ1の最後にいる敵の将軍オニオンヘッド。しつこく弾をうちこんで将軍を倒せば1ステージクリアーなのだ。

イラスト/町支哲義

これがベル！ツインビーのパワー源

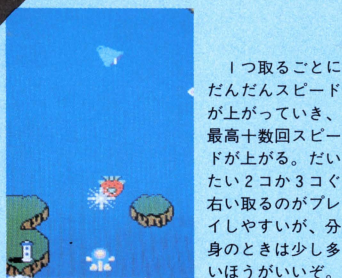
ツインビーの基本が、このベルによるパワーアップ。このベルがこのゲームをおもしろく、また難しくもしている。

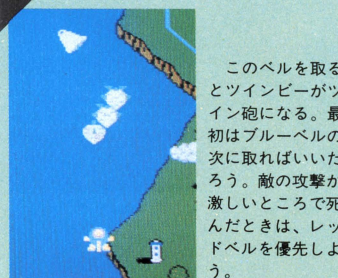
ベルは決まった雲の中に隠れているので、その雲を撃ってベルをはじき出そう、ベルがあらわれたら、敵と戦いながらうまく数発撃って自分の取りたい色にして取ろう。はじめのうちは5発ぐらい撃つごとに青、白、点滅、赤の順にベルの色が変わるぞ。それぞれのベルの効果は下にまとめておく。しっかり覚えてね。

イエローベル —ボーナスポイント—

ベルを1つも落とさないで、連続して取っていけば、500、1000、5000、10000と得点がUP。でも、落としてしまうと 500点からやりなおし。装備がある程度そろったら、これでかせごう。

ブルーベル —スピードアップ—

1つ取るごとにだんだんスピードが上がっていき、最高十数回スピードが上がる。だいたい2コか3コぐ右い取るのがプレイしやすいが、分身のときは少し多いほうがいいぞ。

ホワイトベル —ツイン砲—

このベルを取るとツインビーがツイン砲になる。最初はブルーベルの次に取ればいいだろう。敵の攻撃が激しいところで死んだときは、レッドベルを優先しよう。

点滅ベル —分身—

このベルを取ると自機に分身が2つつく。分身も弾は撃てるがBOMBは撃てない。分身を使うと死にやすいのであまり使わないほうがいいだろう。でも、これが楽しいんだよね。

レッドベル —バリア—

このベルを取るとバリアをはることができる。このバリアは、敵の弾にある程度ぶつかっても消えないが、敵本体にあたるとあまりもたない。これのはりかえがポイントだ。

ハチ (?)

ベルをあまり撃ちすぎるとこのハチになる。そしてさらにこのハチを撃つと、アーケード版の場合「2連射から3連射になる」とか聞いたけど、はたしてファミコン版ではどうだろう？

地上物に注目!! パワーアップ源が隠されているぞ!

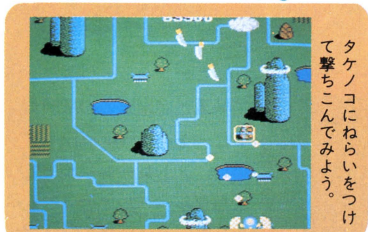
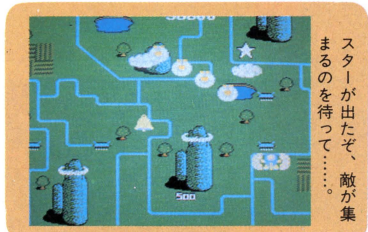
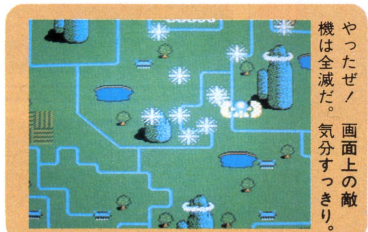
リンゴが登場。なんかとってもおいしそうだね。

これがうわさのスーパーキャンディーなのだ。

3方向に撃てて、メチャクチャ強いツインビー。

タケノコ、手、モアイなどの地上物を破壊すると、リンゴ、チェリーなど得点になるフルーツがでるが、たまにスーパーキャンディーが出現することがある。これを取ると3方向に撃てるようになる。ぜひ取ろう。

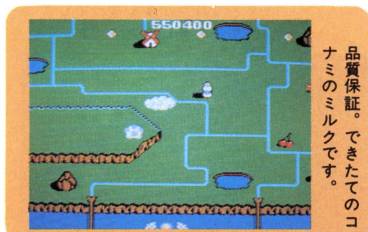
死んで装備がなくなってしまったときも、できるだけ地上を撃つようにすると、これが出てとても助かる。

一発逆転!! これがスターだ。

タケノコにねらいをつけて撃ちこんでみよう。

スターが出たぞ、敵が集まるのを待って……。

やったぜ!画面上の敵機は全滅だ。気分すっきり。

これも地上物を破壊すると出現する。これを取ると画面上のすべての敵空中キャラクターが全滅するのだ。

これは、装備がないときや、ベルが画面上にたくさんあるときなどに使えるぞ。でる場所は特別決まっていない。ステージ5などで電球やバラに囲まれたときに出現すると、とても助かるね。

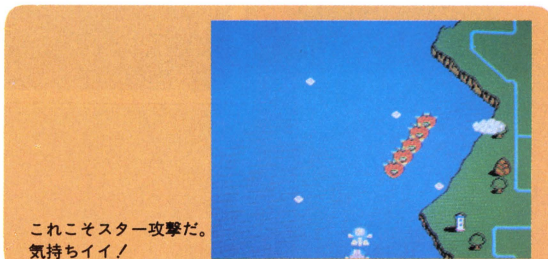
エクステンドキャラクターだってあるんだぞ。

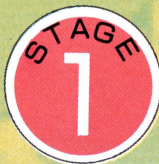
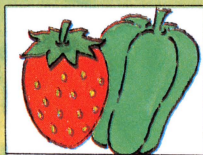
乾いたのどには、ミルクがいけるぜ!

品質保証。できたてのコナミのミルクです。

地平線の彼方にはミルクがあった。

これぞ最高のエクステンドミルク。こいつを取るとツインビーやウィンビーが1人ふえちゃうからうれしい。地上物を破壊すると出現するんだけど、出現場所はある程度決まっているようだ。ステージ2～5でそれぞれ確認している。ステージ5の渓谷のコナミビルの右などにも出るぞ。ミルクを飲みほすと1機追加ってわけだ。

奇想天外!! ふたりのみらくるシューティング!!

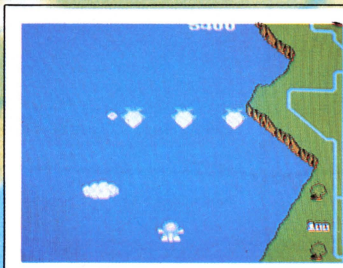
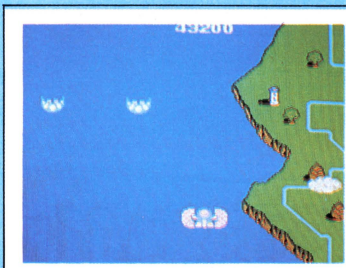
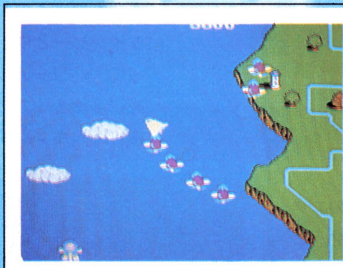
2人プレイのときは、分身ベルがでないかわりに、ツインビーとウインビーがドッキングすることによって、パワーアップができる。まず縦ドッキング。縦に2機をぶつけると放射状に弾がとぶスター攻撃。横にドッキングするとファイヤー攻撃ができる。

これこそスター攻撃だ。気持ちイイ!

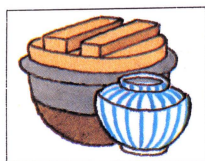
おててつないでファイヤー攻撃。

STAGE 1 必殺ベルでパワーアップ！ めざすは富士山。

オニオンヘッド将軍ひきいるベジタブル（野菜）軍と海岸線での戦闘だ。ここではまずツインビーをある程度パワーアップしなくてはならない。ストロームしか出てないうちに、少なくともブルーベルとホワイトベルは取りたい。このステージでは最終的にブルーベル２つとレッドベル、そしてスーパーキャンディがほしい。

まずストロームをうまく撃ちながらブルーベルとホワイトベルを取ろう。そしてベルを撃ってるうちに、点滅ベルが出たら注意して撃とう。4～5発撃つとレッドベルが出る。ここは確実に取ろう。

こいつが最初の敵**ストローム**だ。下のほうでいっきに打ちくずそう。

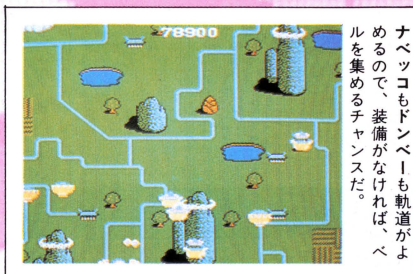
ビーマック。ストロームと似た動きをするけど、あまりツインビーが前へ出るとまわりこむぞ。

ダッコンが3機で登場。たいしたことないので、ベルをねらってパワーアップ!!

4機編隊でやってくる**ビーン**。画面下にくるにつれて速くなるので気をつけよう。

ナスの**ナッピー**はツインビーの前にきて少しとまるので、そこで撃てばいい。

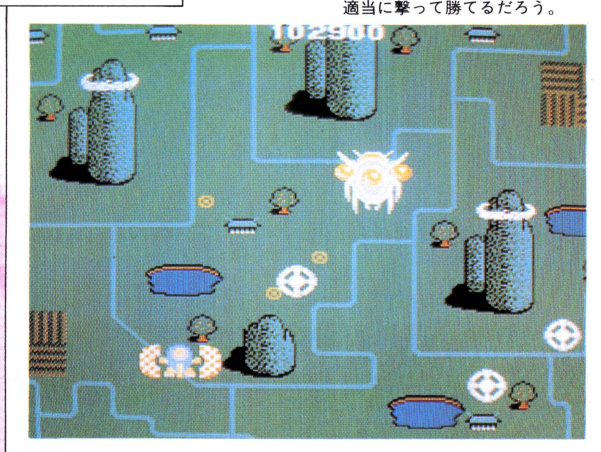
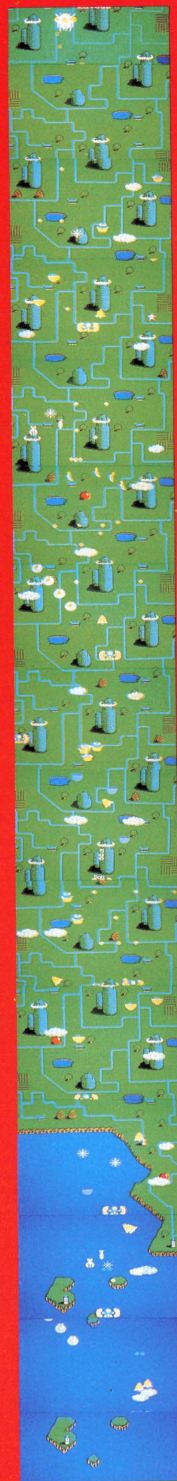
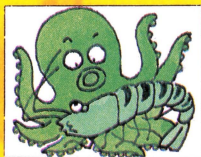
オニオンヘッド将軍。ほっておくとコロンが多くなってしまうので、必死に撃ちまくれ。

STAGE 2 装備さえあれば、イエローベルで大得点！

パラレルディッシュ将軍ひきいるテーブルウェア軍との山間部での戦闘。ステージ1の青い海とはうってかわって緑の大地が眼下に広がる。まずはキュッパの5機編隊が数隊来るが、スーパーキャンディーさえあれば別に問題ないだろう。カマゴンが画面内にいるときはあまり無理してベルを取らないほうがいい。死んだらもともこもないからね。ドンベーが画面にいるときは、いちばん下でベルを取りまくろう。ホイチョとナベッコの動きには、十分注意しよう。最後のパラレルディッシュ将軍では、スピンをできるだけ直線でよけたほうがいいよ。

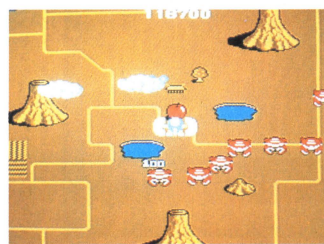
どうみても目玉焼きにしか見えない**キュッパ**。いったいなんなのだろう。

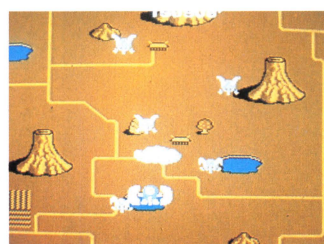
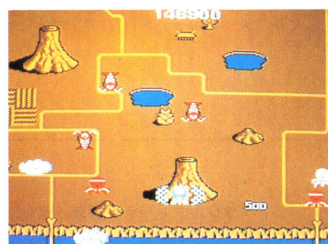
カマゴン。めいっぱい下まで降りて来るので、とにかく撃ちまくるしかないだろう。

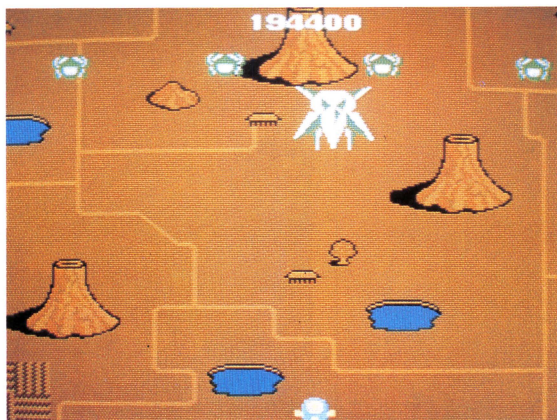
ホイチョ。こいつの攻撃は怖くないのでベルをねらうチャンスだ。内側へまわりこめ。

ナベッコも**ドンベー**も軌道がよめるので、装備がなければ、ベルを集めるチャンスだ。

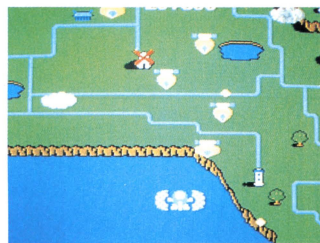
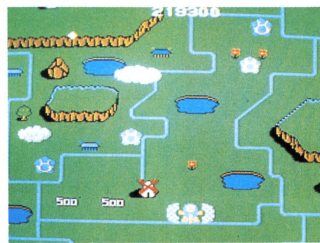
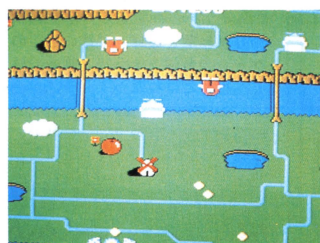
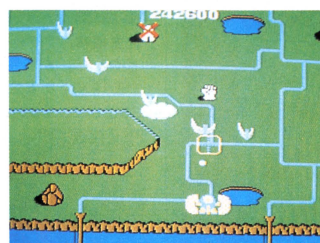
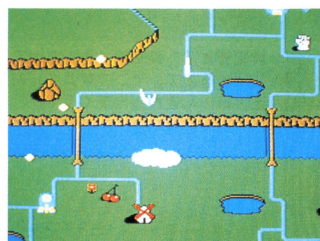
スプールン。なかなか強敵だがスーパーキャンディを取ったあとなら、軽いもんだ。

パラレルディッシュ将軍。弱いので、バリアをもっていれば、適当に撃って勝てるだろう。

火山を眼下に、気楽に行ってだいじょうぶ!

タイガーシャーク将軍ひきいるアニマル軍との火山地帯での戦いだ。ここでバリアがきれそうだったら、最初のカブトガニではりかえてしまおう。タコやエビの中ではベルが取りにくいからね。カブトガニと毛虫みたいなやつの飛行コースは決まっているので、早めにみきりをつけ上にまわりこむとベルを取りやすいぞ。タコやエビがでてきたら、ベルのことはあまり考えずに早めに撃ってしまおう。タコが赤くなると危険だからね。つぎはカニだけど、こいつはツインビーの横にきたら直進してくるので気をつけよう。タイガーシャーク将軍は適当に。

カブトガニ。こいつは5機づつ飛んでくるけど、ポーズをかけてよくみると、なかなかきれい。

カニ。直線の編隊の下にはいって、全滅させよう。撃てないときは縦によける。

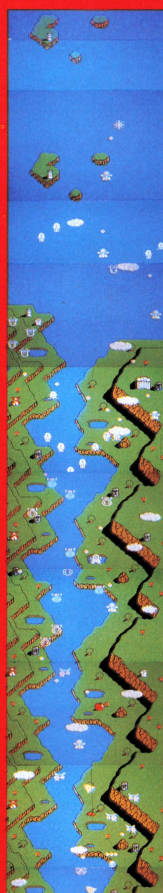
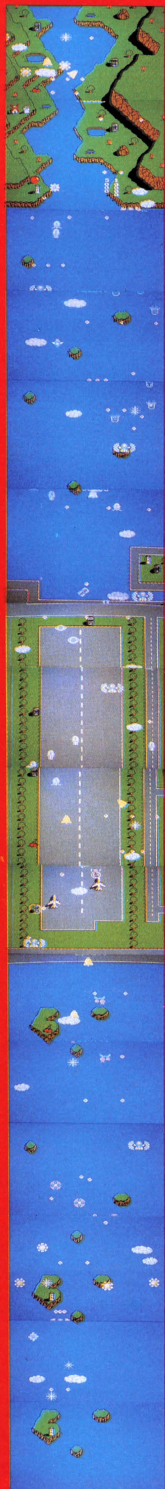
よくわからないキャラクター。とにかく動きが速いので、早めに撃ちくずせ。

う〜ん、どう見てもゾウにしか見えない。こいつは下にまっすぐ進むだけだ。

タコとエビ。タコはなるべく白いうちに撃とう。赤くなると怒って強くなってしまうからだ。

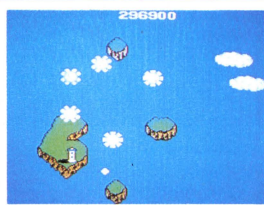
タイガーシャーク将軍。カメを撃ちながら適当に戦えば、勝手に死ぬというあっけないやつ。

勉強がきらいなら、文房具でもやっつけて気分をはらそう！

ステージ4は、クローデバイス将軍がひきいるステーショナリー(文房具)軍と平地での戦いだ。さすがにステージ4ともなると強い敵がめじろおしなので、気合いをいれよう。まずバリアをはりかえてない人がいたら、万年筆の攻撃のうちにレッドベルを取ってしまおう。このステージは弾数が多いので、よけるのも気合いがいる。とくにハサミの弾や後ろをまわり込むやつには気をつけること。クローデバイス将軍は、小さい自分をふらしまくるので、撃って撃って撃ちまくろう。ファミコン版では、左右の動きが異常に速いので、バリアを無駄使いしないように。

万年筆。よくわからない動きをするが、そんなに強くない。バリアはりかえのチャンスだ。

？　いったいこいつはなんでしょう。これは下までいくと一度はね返ってくるので注意。

スタンプとU磁石。こいつらは強いけど、装備さえあればベルを取るぐらいできるだろう。

こいつもなにものかわからない。下まで来てから上に一度もどるので、そのときがチャンス。

ハサミ。なんだこの弾の量はと思ってよく見ると、画面の上端のほうにこいつがいた。

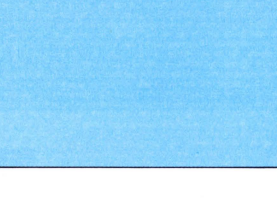
動きが速いので注意しよう。まわりにいる奴をよくみると小さい**クローデバイス将軍**だった。

ゲームも大詰、これが夢に見た最終ステージ!

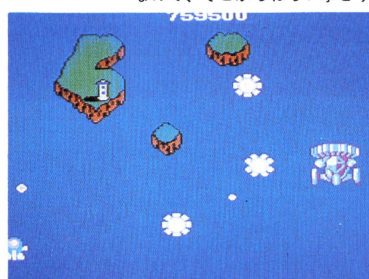
ステージ5はスパイス大王みずからがひきいるフラワー&IC軍との海上、飛行機、渓国そしてまた海上という長い戦いだ。ラストステージだけあって、敵も10種類ぐらいでるし、難しいのなんの。ここでバリアがないと死ぬほどきびしい。はじめの食虫植物とヒマワリはいちばん下で戦えば安全だ。ほかの連中はとにかく撃ちまくって後ろにまわり込まれないようにすることだ。とくに電球で死ぬと立て直すのが不可能に近くなってしまう。しかし、スパイス大王は問題ないだろう。このステージを消すとランクアップしたステージ1が、待ちうけているぞ。

食虫植物。ステージ5はやたらにぎやかだ。まず最初はこいつだ。いちばん下が安全地帯。

つりがね草と電球。電球こそこのゲームの最強キャラだ。画面のはじへ行くとはね返ってくる。

ひまわり。食虫植物が弾を出して旋回できたらこいつになる。またまたいちばん下が安全。

真空管と? 真空管はまず右上で旋回するので、そこで撃とう。左下へ行った後ねらってくるぞ。

バラ。こいつはエグレスとまったく同じで、ねらってはこないが注意しないとバリアを失うぞ。

スパイス大王。いよいよクライマックスだ。左下あたりが死角なので、そこからねらい撃とう。

How TO Win

ファミリー コンピュータ

キン肉マン

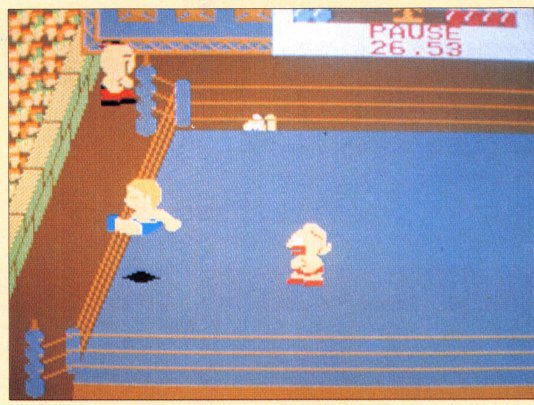
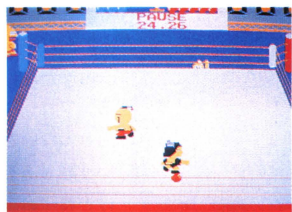
全国6500万人の超人ファンの皆さん！
ついにあの「キン肉マン」のソフトが出たのだ!!
ファミコンスタジアムでくりひろげられる
戦いを、超人パワーと友情パワーで快進撃！
対戦モードも用意されてるゾ！

熱血闘魂のタッグプレイ！

8人の超人レスラーのなかから2人を選択し、タッグチームを作って勝ち進もう。1ラウンド3本勝負で、2本勝つと次のラウンドに進める。タイムアウトはこちらの負けだ。

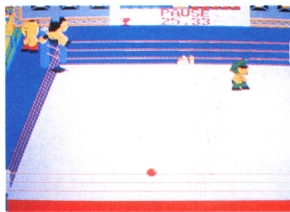
ただの試合じゃつまらない。ミートくんから命の玉をもらって、必殺ワザをぶちかませ！　リングは歓声につつまれる。

2人プレイのときは、各自でタッグをひとつずつ持って、対戦プレイができるんだ。また、各自1人ずつの超人を受けもつと、なんと最高4人までプレイできちゃう！

友達をさそって、思いっきり熱血闘魂するっきゃないのだ。

命の玉を取って必殺ワザをくりだせ!!

一定時間ごとにミートくんが現れて、命の玉（以下P）をリング内に投入してくる。これを取るとバイタリティーが1つふえて、必殺ワザが使えるようになるのだ。

ただし相手に取られるとこちらが必殺ワザでやられてしまうので、要注意！

ワザが決まるとバイタリティーが回復し、相手に大きなダメージを与えることができるので、効果的に利用してほしい。

敵のタッチはできるかぎり阻止せよ!!

自分のバイタリティーが残り少なくなったら、コーナーにもどってタッチだね。Ⓐボタンを押して、選手交代！

いったんタッチすると10秒間はパートナーはむこうを向いて、タッチに応じてくれないので注意すること。パートナーも休憩する権利はあるのだ。わかってあげてね。

相手も疲れてくるとタッチしにコーナーに向かっていくが、そうはさせじとつかまえてしまうのが定石。

基本ワザ集

必殺ワザもさることながら、プロレスの引き立て役は基本ワザだ。ナメてかからずにガッチリマスターすべし。

パンチ

向き合っているときにⒶボタンを押すとパンチになる。

パンチだのキックだのという小ワザは、プロレスの基本中の基本。相手のスタミナをうばうための、ジミだけど大切な手段のだ。マスターしよう。

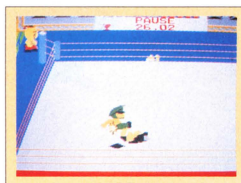
あまりギリギリまで敵を引きつけていると逆にパンチをかまされてしまうので、何度かやってみて、ここだ！ というタイミングをつかんでおきたい。

練習が勝利をよぶのだ！

キック

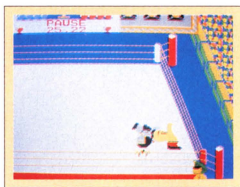
Ⓑボタンを押して、ジャンプしている間にⒶボタンを押す。Ⓐボタンを押さないと、ただのジャンプになってしまう。人さし指と中指を使うこと。

こういう小ワザをマスターしておかないと、必殺ワザを使うとき困ることになるゾ…。

まず大切なのは、横の座標を合わせること。そして、敵の動きをある程度読むこと！ これをまず確実にできるようになることが肝心だろうネ。

バックドロップ

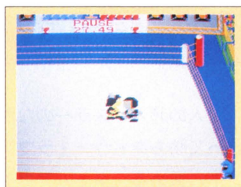
相手のうしろ側にまわり込んで、Ⓐボタンを押す。こうするときれいな（？）バックドロップが決められる。

1人プレイのときは、このワザはかけにくい。しかし逆に、相手からはかけられやすいのだ。

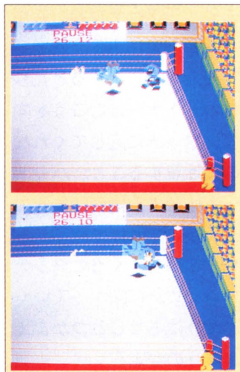
タッチに行こうとすると背後からガバッとやられるケースも少なくないし、小ワザと連係して出されることもある。これをかけられると気分的に疲れるのだ。敵に背中を見せるな！ これが鉄則だ！

相手をはじきとばす

相手と向きあってくっついたときⒶボタンを押す。こうすると相手ははじきとばされる。

くっつく前にパンチを出される場合が多いけど、これがロープぎわでうまく決まると、ラリアート、ドロップキックにつなぐことができるぞ。

相手に先を越されるケースも少なくないので、意外とタイミングがむずかしい。とにかくやってみるしかないのだ。歓声を呼びおこすのもキミの腕しだい。

ドロップキック

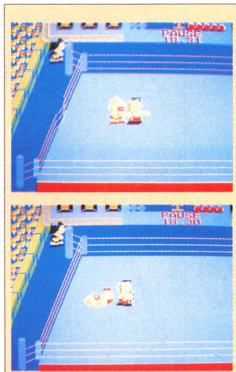
相手をロープにはじきとばして（ロープぎわで意図的にやろうとすんの、むずかしいんだよね）、もどってくるときにキックすると（Ⓑ＋Ⓐボタン）、ドロップキックだ。

めったに決まることがないワザだけに、決まったときの快感はたまらないハズ。

こいつが楽にできるようになれば、キミはこのゲームのワザをほとんどきわめつくしたも同然だ！

基本ワザの中でもなかなか奥義といったところだ。

ラリアート

相手をロープにはじきとばして、もどってきたところでパンチをぶちかますと（Ⓐボタン）、ラリアートになる。

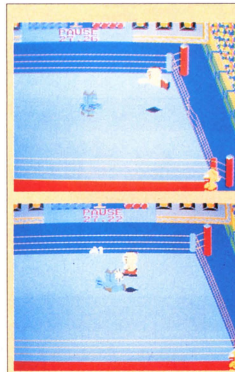
元祖はスタン・ハンセンのウエスタン・ラリアート。ハルク・ホーガンのアックスボンバーがあって、長州力のリキ・ラリアートがあるが…はたしてそのパワーを上回るか!?

不発に終わってもバランスひとつくずさないあたりがすごい…。

相手の首をヘシ折るつもりでやること。

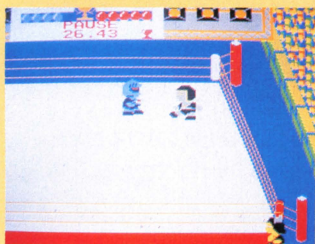
フライング・ボディ・アタック

Ⓑボタンを押して、自分からロープに飛び込み、相手にぶつかる。これがフライング・ボディ・アタックだ。

簡単にできて効果テキメンなワザなので、バシバシ使っちゃおう。

ちなみに相手のコーナーで待ちぶせして、相手が来たところでフライング・ボディ・アタックを連続してオミマイするという、なんともセコい勝ち方もある。プロレスらしくないという話もあるけどね…。

リング別必勝法

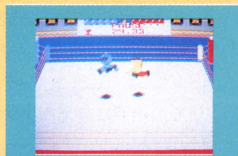
さすが超人タッグといった感じで、戦いの舞台も3種類用意されている。その攻略法を、これからお教えしよう。

ノーマル・リング かんたんなKO法もある

ゲームスタート時から出てくる、まったく普通のリング。これといって考えることもないだろうけど、面が進むと敵の踏み込みが早くなってくるのだけには気をつけよう。

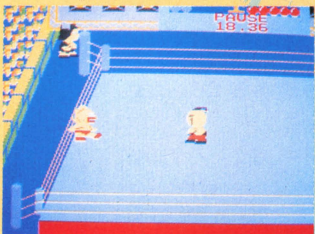
ここで、ちょっとセコい勝ち方を伝授しておこう。

スタートしたらリングの右下、つまり赤コーナーのすみにピッタリくっつき、敵が迫ってきたらⒷボタンを押して、フライング・ボディ・アタックをかます。こうすると敵はタッチできないので、余裕でKOできちゃうのだ。「オレはそんなマネはしねーぞ！」という人は、普通にバシバシ技を連発して戦っても、おおいにけっこうである。

敵のバイタリティーが2以下になったら、いっきにラッシュをかけて攻め落とせ！　ムリしてPを取りに行こうとすると、敵に逃げられてしまうぞ。

的をしぼって痛めつけることが、プロレスの定石なのだヨ。

▲おおっと、互いにジャンプ！　リングは常にエキサイティングステージだ。

▲すみで待ちぶせするというセコい攻略法。2人がかり攻撃がないので楽勝！

氷のリング。さーて、どの超人を選ぶ？

ここらへんから、超人サバイバルマッチだぞ！　という感じの舞台になってくるよね。

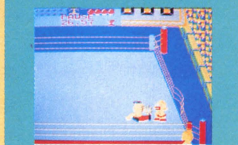
さて、氷のリングというだけあって、床がすべるのなんの。こら、おもしろがってスケートやってる場合じゃないだろーが。

じつはこの面でも、「インケン右すみ待ちぶせ戦法」が使えるのだ。タイミングさえうまく見はからって攻撃できるようになれば、あきれるほどアッサリとカタがついてしまう。

必殺ワザをしかけるときだけが唯一ムズカシく、敵との横座標をうまく合わせられるかどうかがポイントになってくるのだ。

このリングでは、遠くからしかける必殺ワザの使える超人を出して、ポイントゲッターにすること（ブロッケンJr.、ウォーズマン、バッファローマン、ラーメンマン）。ほかの超人はサポートに使うのが得策だ。

超人セレクトのとき、必殺ワザの似かよった超人2人を選ぶより、「飛び道具と接近戦」のコンビを取るのが賢明だよ！

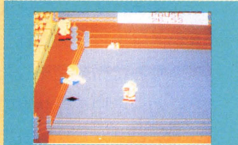
▲ツツー…。キックが失敗しても、そのまますべっていってしまう。

▲じつはノーマルリングとまったく同じ戦法が使えるのだった。安直…。

電気リング。必殺ワザの連続でいけ!!

ピカピカとハデに周囲が光っているこのリング、じつはロープに高圧電流が流れている。恐怖の電撃リングだ。ロープに触れると、しびれてバイタリティーが減ってしまうので、Ⓑボタンで離れよう。――こんなワケで、今までのようにすみで待ちぶせするという戦法は使えない。

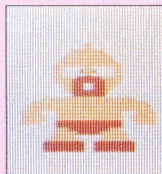
まっとうに正面からぶつかり合うのも手だが、ロープぎわで待ちぶせて敵のジャンプをさそい、電撃にひっかけるという手もある。敵がジャンプしてきた瞬間に、こちらは内側へジャンプしてかわすのだ。

重要ポイントとしては、Pが出たらなにがなんでも取りに行くこと！　このリングでは、必殺ワザの連続で敵を倒すしかない。万が一、相手に取られてしまったら、とにかく逃げよう。

ロープが使えないだけで、これだけ不自由になるのだ。甘くみてかかると、あっさりやられてしまうぞ！

▲敵をロープにさそって、こうやってひっかけちゃうのも手の内なのだ!?

▲ヤッタゼ、ガッツポーズ！　キミの腕の見せどころなのだよ。

◎これが超人レスラー

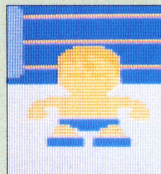
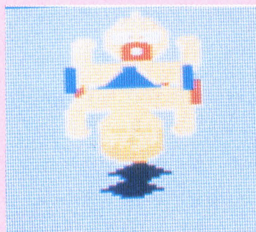
最後に、各超人レスラーの必殺技のかけ方・かわし方のポイントと、簡単な紹介をして

キン肉マン

必殺ワザ：キン肉ドライバー

相手のうしろから近づいて、Ⓐボタンを押す。その技の豪快さはご覧の通りで、相手に与えるダメージも大きいが、バックを取らなければならないという点では、むつかしいワザである。

とにかく相手のバイタリティーを2つ位にまで落としておいてから、とどめの一撃！　とばかりにおミマイするのが理想的だが、バックが取れれば連発するに越したことはないだろう。

敵として登場してきたときには、ゼッタイに背中を見せないこと！　バックに回られなければワザをかけられる心配はないから、それだけ気をつけていれば０Ｋだ。

――いわずと知れた、マンガの主人公。ところが最近はロビンマスクやラーメンマンに人気はく奪されて、影がうすい…？
その昔はただのギャグヒーローだったのが、ここまで出世するとは、ほーんと世の中わからないもんである。

テリーマン

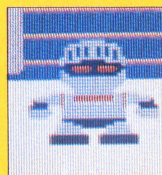
必殺ワザ：ブルドッキングヘッドロック

相手に向かってⒶボタンを押す。前のワザにくらべると、意外と決まりやすいワザ。

相手の首をつかんでそのままなだれ込んでいくような形になるもので、決まるとけっこうきれいでもある。

ポイントは、横座標をガッチリ合わせること。これさえ合っていれば、相手がジャンプしてきても、とらえてワザをかけることができる。ただしある程度距離を詰めないとこのワザはかけられないことを頭に入れておいてほしい。

相手方として出てきたときには、接近戦をさけることだ。横に迫られて向かって来られたら、それまでである。

――キン肉マンとはもっとも古きライバルであり、また親友でもある。正義超人の三本柱をあげるとしたら、この2人とロビンマスクがまっさきに浮かんでくるよね。
本場アメリカならではの荒ワザが見せどころのテリーマンだ。

ロビンマスク

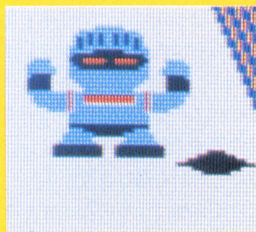
必殺ワザ：タワーブリッジ

相手のうしろから近づいて、Ⓐボタンを押す。ロビンマスクならではのアーティスティックなワザだが、そのパワーは強大だ。

この技も相手のバックに回らなくては話にならない。正面からギリギリまで接近してクルリと背後に回り、すかさず仕掛けるという戦法が良いだろう。

①決めにくい、②破壊力大、③観客へのアピール度が大きい――大ワザの条件とは、こんなもんなのだ。

ちなみに敵で登場した場合の注意点は、キン肉マンと同じ。敵に背中を見せるのは、戦う男として不覚だぞ！　というのは昔からいわれていることだもんね。

――超人界のプリンスともいうべきロビンマスク。すでに、1、2を争う人気で、そのワザのこなしも、イギリス生まれとだけあって、どことなく気品がある。
ウォーズマンの師匠だという事実は、知らなきゃモグリだぞ…！

アシュラマン

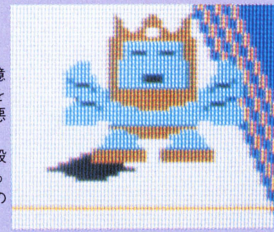
必殺ワザ：アシュラバスター

相手のうしろから近づいて、Ⓐボタンを押す。これもパワフルなワザのひとつで、決まったときの快感はタマラナイ!?

――キン肉マンの必殺ワザにかつて「キン肉バスター」というのがあったのを覚えているかな？　それの二番せんじみたいなワザだけど、腕が6本もあるだけあって（？）その破壊力はスゴイ。すごいだけあって、このワザもそうカンタンには決めさせてくれないのだ。

かけ方のコツは、キン肉マンやロビンと同じなので、くどい説明は省略。敵に回したときも同じで、とにかく「背中を見せるな！」である。あっさり“高い高い”されるようじゃ、修行が足りんゾ…。

――悪魔将軍シリーズが記憶に新しい。幼いころから涙を捨てた教育をされてきた、悪魔界の若き帝王。
キン肉マンのかつての必殺ワザ「キン肉バスター」を破った張本人。その実力はほかの超人にまさるとも劣らない。

だっ！

おこう。マンガで見られなかった試合が実際にできちゃうのも魅力だ！

ブロッケンJr.

必殺ワザ：ナチスガス殺法

相手をめがけてⒶボタンを押す。座標が多少ずれていても関係なく、命中率はきわめて高い。ただしその効力は他の超人の必殺ワザにくらべると、やや劣る。

上にも述べたように、おもしろいようにガス殺法がきまってくれるので、初心者にはおすすめの超人だ。敵にワザをぶちかます楽しみに酔ったりなんかして…。

敵に回した場合は、とにかく逃げまくるしかない。ひとたび手にかかると、2回、3回と連続してやられてしまうので、距離をおいてひたすら逃げ回ることだ。

それ以前にPを絶対に取らせないようにすることが先決だけどね。

――キン肉マンとかつて戦って敗れた、ブロッケンマンの息子。キン肉マンの熱い情に触れて、戦いのなかで友情が芽ばえる。
ここんところ、目立った活躍のないブロッケンJrだが、最新シリーズではひさびさに登場してくれている。

ラーメンマン

必殺ワザ：空手殺法

相手に向かってⒷボタンを押して、ジャンプしている間にⒶボタンを押す。普通のキックの数倍の距離からもかけることができるので、なかなか使えるぞ。

決めるときに「アチョーッ」とか「アイヤーッ」とか叫んでみよう（なんのこっちゃ）。

距離があっても決めることのできる速攻なので、横座標を気にせずに連発することだ。かえってネライをつけすぎると、時間が切れてしまうので注意。敵に回したときに気をつけることとしては、あまり引きつけすぎないこと。敵のキックが見えないうちは、横座標をずらす。フライング・ボディ・アタックで応戦するのも手だ。

――その昔、凶悪超人だったが、現在は正義超人として活躍しており、ファンも多い。実力は超人界でもNo.1と思って間違いないだろう。
中国功夫をベースにしたワザの切れ味はピカイチである。

バッファローマン

必殺ワザ：ハリケーンミキサー

相手に向かってⒷボタンを押す（ジャンプする）。高速スピンで相手に突っ込み、ロングホーンアタックをぶちかますという、猛牛らしき荒ワザだ！

リングの端から端までとどくうえに、連続速攻が可能なので、とにかくネライがラフでもとびかかっていくことだ。ちゃんとスピンしながら攻撃にかかっているあたり、芸がコマカイ（わからない人はポーズをかけて止めてみよう）。

敵に回すと、こいつは手ゴワイ。フライング・ボディ・アタックを使えば回避できるが、速くて動きが読めないという人は、リングの反対側に座標をずらして逃げるしかない!!

――悪魔超人シリーズの主役的存在。パラパラになったミートくんをめぐって、キン肉マンが彼と壮絶な死闘を展開したことは、ファンのキミなら覚えているよネ。
超人強度1000万パワーという、とてつもないパワフル超人だ。

ウォーズマン

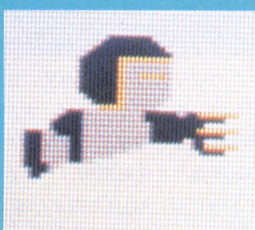
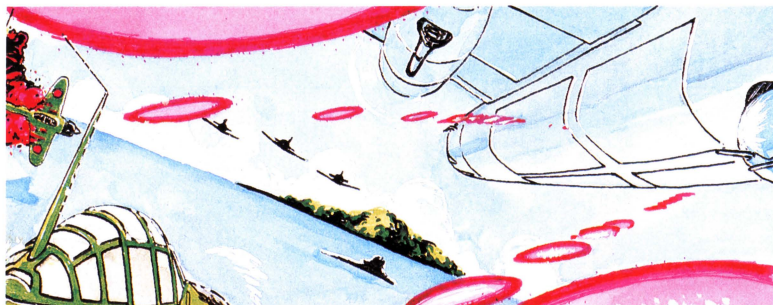
必殺ワザ：ベアークロー

相手に向かってⒷボタンを押す（要するにバッファローマンと同じ）。

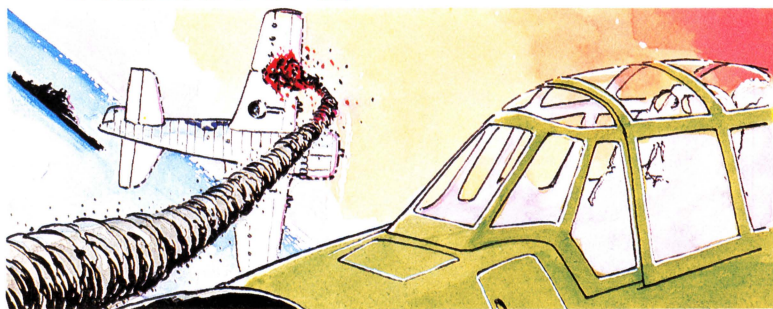
超人界の殺りく兵器ともいわれるウォーズマンのこのワザもすさまじい。

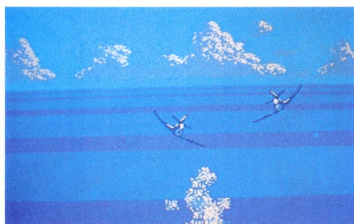
これもバッファローマンのハリケーンミキサーと同じく、遠距離からの速攻が可能だ。1発決まったらあとはいっきに連続攻撃で仕止められる。

こういうワザの持ち主は、敵にまわすとじつにコワイわけで、いったんハマるとそれまで。とくにロープぎわに追いつめられでもしたら、それこそドツボである。バイタリティーが3以下のときは、コーナーにもどってタッチしておくのが賢明だろう。

――戦うためにこの世に生を受けました、といわんばかり超人界のスーパーストロングマシーン。敵を倒すことしか頭にないロボットであったが、ロビンマスクによって感情に目覚める。
ワザの切れには定評のある超人だ。

How to Win
ファミリーコンピュータ

キミはこの戦闘を生き残れるか!?

SKY DESTROYER
スカイデストロイヤー

戦況は熾烈を極め、洋上に轟音が響きわたる。今キミに課せられた使命は、戦闘機ゼロを操り、単身、敵の本拠地にのりこみ、要塞島を爆破することである。この戦闘の勝利はキミの腕にかかっている。

勝ッテクルゾト勇マシク

ゲームのやり方は簡単。画面に出現する敵をどんどん破壊するだけだ。キミの武器は敵戦闘機などを破壊する機関銃と、船を撃沈する魚雷だ。敵戦闘機は、ひきつけて撃つほど150、200、300点と得点が高くなる。また敵機自体がぶつかってくることはない。

画面は左右にスクロールし、高度を上げると海が見えなくなり、下げすぎると海に落ちる。1シーンは昼、夕方、夜、朝からなり、1シーンクリアするごとに、ゼロが1機増える。

昼

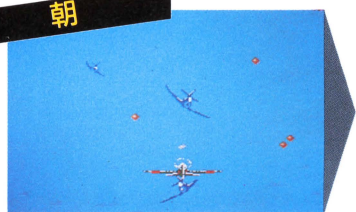
機関銃（Aボタン）と魚雷（Bボタン）で敵をけちらせ!!

夕方

バックの夕焼けが美しい……などと見とれている場合ではない!!

夜

夜になっても飛び続けるゼロ。どこにそんな燃料が……!?

朝

上から下から敵の総攻撃だ。ここは専守防衛ハリネズミ作戦!?

これがボーナスステー

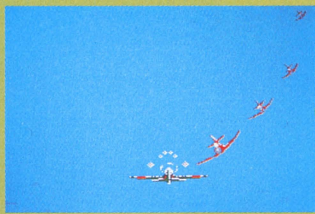
見事に使命を果たしたキミには、ボーナスゲームが待っている。

出現してくる赤い戦闘機を残さず撃破すると、ボーナスとして5000点もらえるのだ。ひとつでも撃ちもらすと、残念ながら0点。なかなかシビアではある。

しかし、赤い戦闘機の出現の仕方は決まっているので、慣れてくると楽勝。簡単にボーナスを獲得することができるのだ。

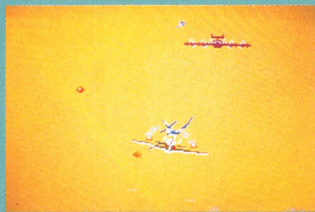
天気晴朗ナレド 波高シ

まずは小手調べ。基本的には、敵と自機が交差する点で撃つということだ。敵と同じ方向に追いかけるように撃っていてはダメ。各ステージの最後には赤い戦闘機が6機出現、全部撃破しないと、次のステージからは連射できなくなる。必勝法は、左右に動かないこと。

やられると火を吹きながら海に落ちてしまう

左右に動くと敵の出方がバラバラになるゾ。注意しよう!!

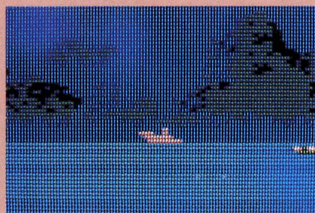
夕焼けに死闘は続く

各ステージに出現する重爆撃機だが、こいつがかなり手ごわい。これをやっつけるには、4つのプロペラを全部破壊しないといけない。プロペラをひとつ破壊するごとに100点、完全に撃破すると2000点もらえる。出現する一瞬は動きが止まっているので、その時をねらって撃とう。

遠くから近づいてくる爆撃機。時間がたつと遠のいてしまう

左右に動く爆撃機。じっとしててくれないかな!

夜間飛行フクロウ大作戦!!

潜水艦はゼロが上空にいても、見えない所から攻撃してくるので注意しよう。駆逐艦は、高度を下げないと見えることはない。どちらも魚雷でやっつけるのだが、撃破すると、それぞれ1000点と2000点。絶えず移動しているので、動きを先読みして、攻撃するとよい。

真紅の潜水艦。楕円形を描き、近づいては消えていく

遠くに見えるは駆逐艦。すぐに消えちゃうのですばやく攻撃!!

敵要塞島を爆破せよ!!

いよいよ最終ステージだ。途中から敵の攻撃が激化してくる。要塞島が近いのだ。そろそろ高度を下げてみよう。島には砲台(?)があって、左右に移動しながら攻撃してくる。船同様、動きをよく読んで魚雷で爆破しよう。成功すると、10000点だ。

これが噂の要塞島! 敵の攻撃をよけながら魚雷を撃ちこめ!!

ついに要塞島壊滅!! 1つの戦いが、終わりを告げた……

ジだ!!

たとえば、シーン1の後のボーナスステージでは、先に説明した赤戦闘機と同じように、左右に動かないようにして待機している。そうすると、きれいに編隊を組んで出現してくれるはずだ。しかし、油断は禁物。ねらった獲物はしっかりと撃破しよう。

シーン1のボーナスゲーム。左から7機、そのあと、右から7機出現。確実にものにしよう!!

衛星が地に堕つ時

最後に、お待ちかねの隠れキャラ情報だ。

各ステージに出現する重爆撃機、これを破壊した後に、右のような人工衛星が出現することがある。これを破壊すると15,000点というから、けっこうデカイのだ。出し方は未確認だ。他にも幽霊船などの隠れキャラがあるらしいので、探してみよう。

この人工衛星を破壊すると、なんと15,000点ももらえる。高得点への近道だ

How TO Win
ファミリー コンピュータ

今、壮大なロマンとともに、宇宙がボクたちにせまってくる。──ナムコットの第12弾は超本格的スペースアドベンチャー・ゲーム、「スターラスター」の登場だ！

STORY

──次元を超えて侵略してきた種族「バッツーラ」彼らはこの宇宙に「ビッグバン」(宇宙の始まりの状態)を再び呼び起こすべく、やって来たというのだ。

たぐいまれな能力を持つ戦士であるキミに全宇宙の期待と希望がかけられ、高機動戦闘機「スターラスター」とともに、キミは宇宙へ飛び立つのであった。

敵をすべて撃破し、「バッツーラ」からこの宇宙を救うことができるのは、もう「スターラスター」を操縦するキミしかいない!!

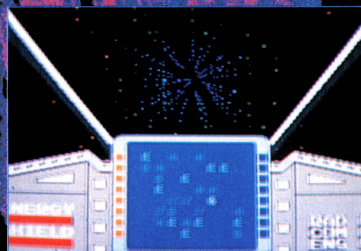
リアルでスピード感あふれる３Ｄ画面、ナゾ解き、戦略、ワープ航法……。スペースゲームのあらゆる要素が、たっぷり押し込まれているのだ。お楽しみあれ！

ゲームの概要

５年ほど前に、「スター・トレック」というパソコンゲームの名作があったことを覚えているだろうか？　この「スターラスター」は、まさにその再来といった感じなんだけど、リアルタイムの戦闘モードなどが加わって、ゲームをよりいっそう盛り上げてくれている。

マップディスプレイ上に表示されているＥ（Enemy：敵）をすべて撃破するワケだが、上級ランクにおいては、敵「バッツーラ」の本拠地である暗黒惑星をさがしあてて、こいつを撃破することが最終目的だ。

また、基地に寄って供給を受けたり、惑星と交信して秘密を解いていくことも、ゲームの重要な要素である。

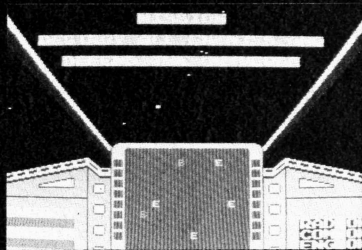
これほどまでに魅力的なのだ。

ゲームのセレクト

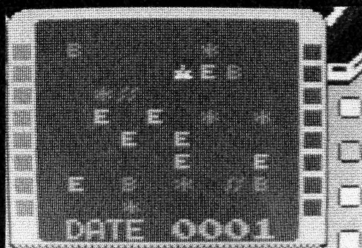
さていよいよゲームスタートとあいなるワケだけど、先ほども説明したように、このゲームは、

TRAINING（訓練——易）
COMMAND（指揮——中）
ADVENTURE（冒険——難）

の3つのランクがある。下に示した3つの写真が、それぞれのゲーム画面のマップである。

「えーいしゃらくせー、ADVENTUREでやってやる！」と、いきなり難しいやつに取り組んでもいいんだけど、ワケのわからぬうちにゲーム・オーバーになってしまうのがオチ。

まずはTRAINING ランクで腕ならしをしてから、COMMAND、ADVENTUREと順に上のランクに取り組んでいくことをおすすめする。

ゲームスタート時の画面。これから宇宙への旅が始まる……!!

TRAININGランクの画面。まず、スターラスターの操作に慣れよう

ちょっとキャラクター数が多くなる、これはCOMMANDランク

ADVENTUREランクともなると、数もハンパじゃない!!

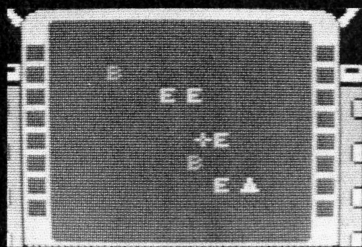
ゲームの各モード

右の写真に示したのが、レーダーディスプレイのマップモードだ。

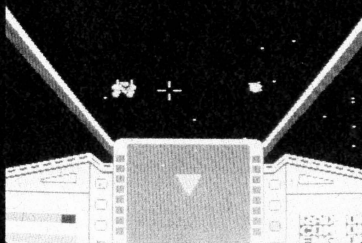
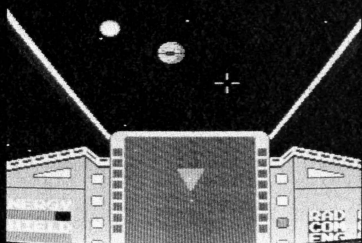
十字ボタンで、ディスプレイ上の＋カーソルを動かして自分の行きたいところに合わせ、Ⓐボタンを押すと、その地点にワープする。

ワープが終了すると、こんどは下に示したようなコンバットモードに変わる。ここから、ドンパチ、ドンパチ戦闘を始めるワケだ。

なお、コンバットモードであっても、セレクトボタン1つでマップモードに切りかえることもできる。しっかりと覚えておこう。

画面上の記号は、E＝敵群、B＝味方基地、＊＝星、〃＝アステロイド地帯、△＝自機、といった具合である。間違わないようにしよう！

カーソルで行きたい場所を指定して、Ⓐボタンでワープしよう。ちなみに、空白地帯へのワープも可能である……

コンバットモードでは、画面の真ん中に逆三角形があって、自分の位置が三角形の真下の頂点になり、これは頭上から見た状態を投影している。画面上方に敵がキャッチされたときには、「前方」に敵がいることになるのだ。そして、下方のときは「後ろ」ということ。

Ⓐボタンで前方加速、Ⓑボタンでビーム発射。何よりもまず、スクリーンの見方に慣れなくては！

敵機発見！　自機をコントロールして照準をセットし、攻撃だ。敵も発砲してくるので、うまくよけよう

こいつが敵の超大型バトルシップ「ディスラプター」。手ごわいヤツで、何発か撃たないと破壊できない

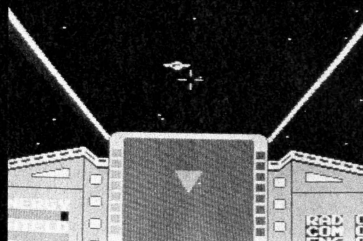
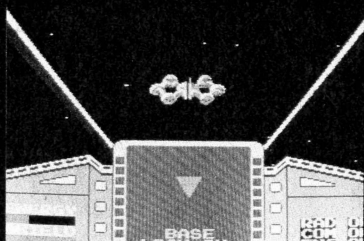
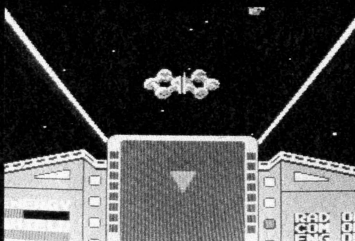
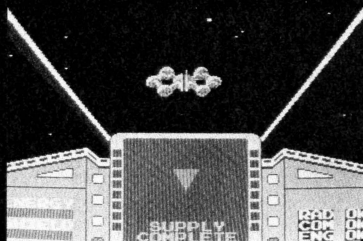
危なくなったら基地へ！

マップ上の〝B〟の位置にワープすると、味方の基地に出る。マイシップがダメージを受けたら、早目に味方の基地へ向かうようにしよう。

この基地の形、どこかで見たことあるような気がする……？――そう、これはボスコニアン戦争時のものを改造使用しているのだった！

それはともかく、基地が見えてきたら照準をその基地の中心に合わせよう。ＬＯＣＫＯＮとなりシャトルが発進し、エネルギーの補給や故障した箇所の修理をしてくれるのだ。

また、基地によっては、パワーアップモジュールを補給してくれて、シールドが強化されるなどというようれしい特典もあったりする。

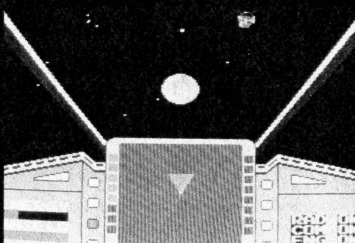
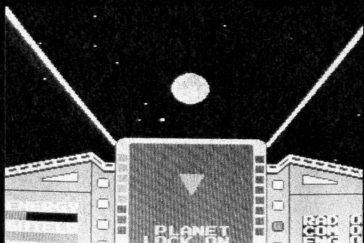
修理と補給が終われば、ベスト・コンディション。さあ、元気よく敵陣へ向けて再発進！

遠方に基地が見える。ダメージ対策は早目に打っておきたい

中心に照準を合わせて、LOCK ON。基地に応答を求める

連絡用のシャトル（画面右上）がこちらに飛んできた

供給完了！　これから再び敵をやっつけに向かうのだ

惑星と交信せよ

マップ上の＊マークは惑星を示し、ここに向かうことも可能である。

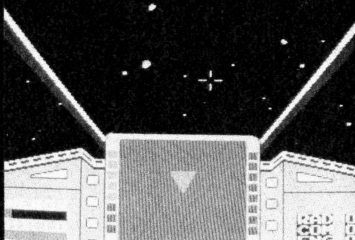
一定距離内に見えてきたら、基地のときと同じように、惑星の中心に照準をセットしよう。"PLANET LOCK ON" の表示が出て、交信用のシャトルが飛んでくる。そうして "HELLO" と、コンタクトがとれるワケだ。

これだけの説明だと「なあんだ、つまんない」などと思うかもしれないけど、実はそうそうバカにできないのだ。敵の攻撃から惑星を守ることも任務の一つだし、またADVENTURE ランクでは、敵本拠地を発見する重要なキーをにぎっている。

この秘密は各自で見つけてくれたまえ。

アステロイド

マップ上の⁒マーク。ここはアステロイド地帯だ。

行ってみると、隕石がたくさん迫ってくるが、マイシップには衝突しない。それどころか、撃って破壊することもできるのだ。

行けども行けども隕石ばかりで、敵もいないようだ。この空間にどんな秘密があるのかはナゾである。

マップ上の攻撃

マップディスプレイ上に散りばめられている敵というのは、ずっとその場所に止まっているワケではなく、移動することもある。そして基地または惑星に接近し、攻撃をしかけてくるのだ。つまり、Bや＊マークのとなりにEマークがくっついていると、その基地や惑星は攻撃を受けている、という意味になる。周囲に2つも3つもくっついているようだと、その基地や惑星はピンチ！　ほうっておくとダメージを受けて表示が黒っぽくなり、最後には破壊されて消滅してしまう。こうなるとキミの戦士としての信用がダウンし、ゲーム終了時の評価にひびいてしまうので、基地や惑星を守りながらも戦わなくてはならない。

早目に手を打って、迎撃体勢をとるのがベスト。フォトントーピドーも有効かつ強力な手段だ。

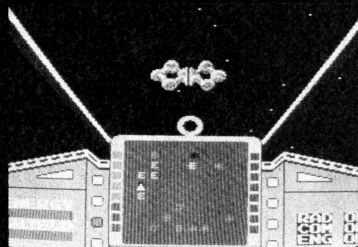
ただ攻撃するだけでなく、防衛体制にも回らなければならないあたりが、このゲームの難しいところである。

フォトントーピドー(光子魚雷)を使え!

マップモードのときに、十字ボタンでカーソルを移動させて位置をセットし、Ⓑボタンを押す。するとその位置目がけて、フォトントーピドー(光子魚雷)が発射される。

フォトントーピドーは、敵にある程度のダメージを与えて攻撃力を弱めることができるので、基地や惑星が敵からの集中砲火を浴びているときなどに使うと有効的なはずだ。

ただしこの武器、無制限に使えるわけではなく、マップディスプレイの左側にある黄色いランプの点灯数が持ち数となっている。

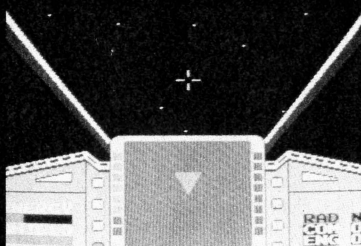
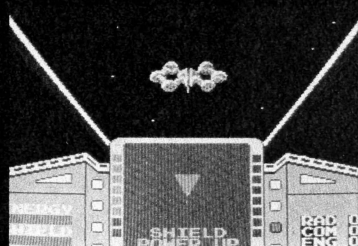
やたらとムチャクチャに使えばよいということでなしに、ある程度マトをしぼって使っていかないと、あとで泣くことにもなりかねないので注意!

エネルギーとシールド

画面左下に表示されている2つのグラフは、エネルギーとシールドの度合を示している。

エネルギーが0になると、スターラスターは操縦不能になるので、適当な所で基地へ行って、エネルギーの補給を受けなければならない。

また、シールドは敵の攻撃を受けると減るが、一定時間後には元のレベルに回復する。しかし、連続攻撃を受けると破られてしまい、マイシップにかなりのダメージをもたらすのだ、十分に気をつけるようにしたい。

画面右下の3つのモジュール表示(上からレーダー、コンピューター、エンジン)は、OKが出ていれば正常。しかし、敵の攻撃によるダメージにより、故障する場合がある。

ダメージが大きすぎると、スターラスターは破壊されてしまうぞ!!

レーダー故障!! モタモタしてると、おとされるぞ!!

シールドの回復を早めるようにほどこしてくれる基地もある

	OK	DA 又は NG
RAD レーダーディスプレイ	異常なし	マップディスプレイ、またはコンバットディスプレイ使用不可
COM コンピュータ	異常なし	ロックオン不可、またはフォトントーピドー使用不可
ENG エンジン	異常なし	スピード1/8、またはシールド使用不可

得点とランク評価

敵をすべてやっつけるか、あるいはスターラスターが破壊されてしまうと、ゲーム終了となり、得点とランクの評価がなされる。

このランクは任務の遂行程度も対象となり、その数にして30種類以上もランクがあるそうである。

さて、キミの腕はどのくらい? CAPTAINの称号か、それとも「ミトコンドリア」か、それとも……。

●評価例

TARGET SCORE	363	撃破した敵の総得点
BASE	4	残った基地
STAR	5	残った星
USED TIME	707	使った時間
USED ENERGY	34476	使ったエネルギー

TOTAL 1539 総合評価

YOUR RANK IS
CAPTAIN HURRICANE
} ランク評価

How TO Win
ファミリー コンピュータ　マッハライダー

MACH RIDER

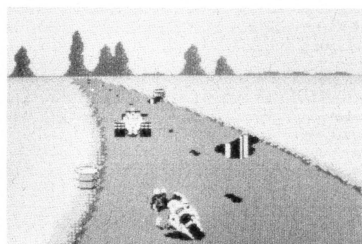
邪悪な侵略者たちに占拠された地球。時は、西暦2112年。高性能マシンを駆使して、地球を救えマッハライダー！　底知れぬ軍事力を持つ敵と戦えるのは、もうキミしかいないのダ！

SCORE 003590 TO GO 11Km RIDER SHOT

西暦2112年、地球は侵略者の手に…!!

邪悪な侵略者たちに占拠された地球を舞台に、死のサーキット・レースが展開される。底知れぬ軍事力を秘めた敵に、敢然と立ち向かうニューヒーロー。それが、マッハライダーだ!!

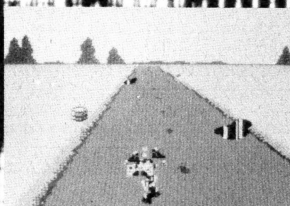
マシンガンを装備した高性能バイクマシンを駆使して、敵を破壊しながら、疾走せよ！　キミは人類に残された最後の希望の星なのだ！

これは鋭い反射神経と、冷静な判断力を必要とするパワフルゲームだ!!

オリジナルコースも作れる!!

ゲームは、ＡかＢのコースを選び、10ステージをクリアするFIGHTING COURSE、制限時間内に一定の距離を走るENDURANCE COURSEとSOLD COURSEに分かれている（SOLD――では敵が出てこない）。それと、デザインモードもついているので、キミだけのオリジナルコースも作れてしまうゾ!!

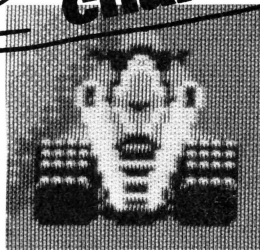
場合によっては減速も必要だが、モタモタしてると、敵車が後方から追突してくるゾ!!

マッハライダーぶっとびクラッシュシーン!!

敵車に、後ろからぶつかられたり、岩や、その他の障害物にぶつかると、マッハライダーは、こっぱみじんにふっ飛んでしまうのだ。このクラッシュ・シーンはなかなか画期的!?

▲爆発!!　マッハライダー、一巻の終わり!?

▼飛びちる破片……。む、むごい！

▲バラバラ!!　でも次の瞬間復活!!　まるでジグソーパズルみたいだ!?

character

●ピンクマシーンはチョロイ!!

敵車の中で、最も弱い。敵はマシンガンで破壊できる他、体当りして、道端のドラム缶などにぶちあてることができる（ブロックという）。

こいつはマシンガン一発で破壊でき（200 pts.）ブロックすると400pts. だ。

●軽快なフットワークのグリーン

ピンクよりも一段階強いマシン。

軽いフットワークで行く手をはばむ。破壊するには、マシンガンを2発、撃ち込まなければならない。マシンガンで破壊すると 500pts. ブロックで1000 pts. だ!

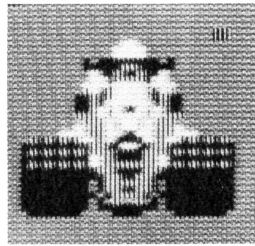
●3発で破壊!! レッドマシーン

スピードはピンクやグリーンと変わらない。こいつもマッハライダーの敵ではない。

マシンガンで破壊するのならば、3発撃たなければならない。（1000 pts.）ブロックすると、2000pts. だ。

●はば寄せ名人!! ブルーマシーン

ビョウがある道などで、幅寄せしてくるのがこいつだ。スピードを落としても、ピッタリと横にくっついてくるイヤラシイやつ。

マシンガン4発で破壊が2000 pts. ブロックすると4000 pts. もらえる。

●超高速マシーン、パープル!!

敵車の中で最もスピードの速いマシン。

後方から猛スピードで突進してくる。

画面右上のバックミラーを見ながら、うまくよけよう。マシンガン破壊で3000 pts。ブロックすると、9000pts。

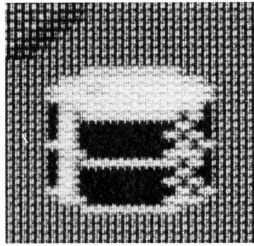
●重装甲最強マシーン、ブラック!!

こいつが最強マシンだ。見るからに重厚な作りをしている。足もけっこう早い。

こいつはマシンガンで6、7発撃ち込まなければならない。

破壊すると5000pts. ブロックすると 20000pts. とぐっとお得だ。

●岩はカーブに点在する

カーブなどに点在する、やっかいなシロモノ。ぶつかるともちろんクラッシュしてしまう。スピードを落として、右、左と岩の間をぬうようにして走りぬけよう。この岩は、マシンガンでは破壊できないので注意しよう!

●邪魔なオイル缶はマシンガンで!

なぜか、道に置かれているオイル缶。

こいつは、マシンガンで破壊できるので、岩よりはタチが良い。

敵車は、オイル缶にはぶつからない。破壊すると1つにつき300 pts.

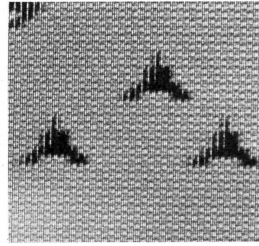
●雨あがりの道路はスリップ注意!

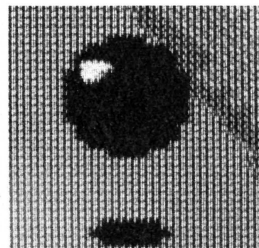
水たまりの上を通過すると、スリップして一瞬、ハンドルがきかなくなる。

これは道にたくさんあるので注意。リズムにのってスイスイよけよう。特にドラム缶の手前でスリップすると致命的!! 注意しよう。

●さすがに油はよくすべる

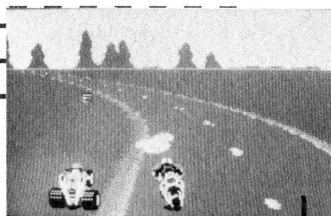
水たまりと同じで上を通るとスリップする。走るスピードが速い時など、スリップもはげしくなる。

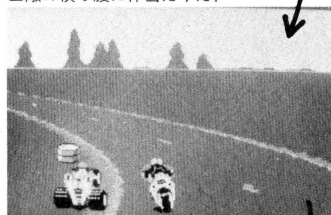
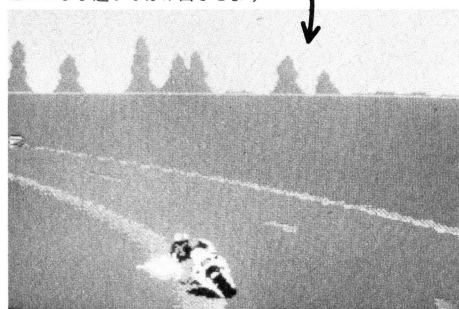
水たまり以上に数が多いので、こいつも要注意だ。すべってしまったらすぐに体勢の立ち直しを計ろう。

●小さなビョウだが見のがすな!

水たまりやオイルと同じく、スリップする。赤や緑など何種類かのビョウがあるが、色が違うだけで他は変わらない。小さな点々状なのでうっかり見おとさないように! インベーダーがばらまいた、マキビシだというウワサも…?

●正体不明のボンバーボール!

前方から、猛スピードで迫ってくるのが、このボンバーボール。カーブでも、軌道をはずれずに襲ってくるので注意するべし!!

マシンガンで破壊できる。1つにつき1000pts. どこからとんでくるのかは謎である。

敵車をやっつけるマッハライダーの華麗なテクニック

●ブロックは高得点への最短距離!!

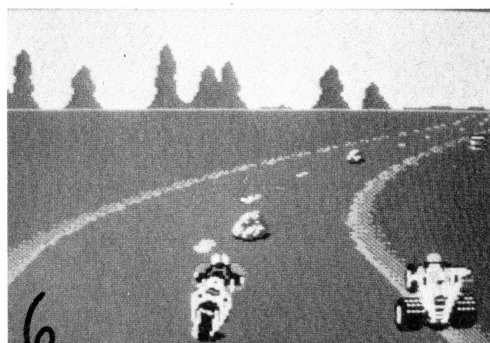
▲敵の横っ腹に体当たりだ!

▲このまま道からはみ出させよう

◀みごとブロックに成功

敵をマシンガンで破壊するよりも、ブロックして、岩や、ドラム缶、ボンバーボールなどに衝突さす方が、得点は高い。

ブロックのしかたは簡単。例えば、右のドラム缶に敵をぶち当てるなら、左から敵に体当りして徐々に、道からはみ出させるようにすればよい。

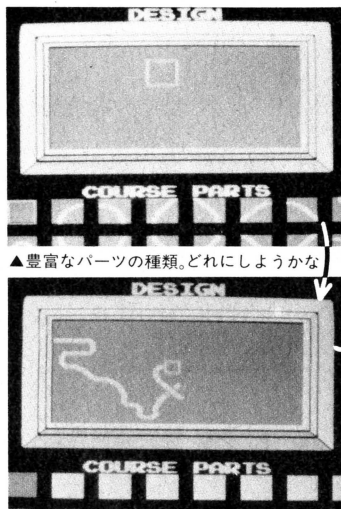
ただし、敵に体当りすると自分もはじかれるので、岩が点々とあるカーブなどでは危険がともなう。無理なブロックは避けよう!!

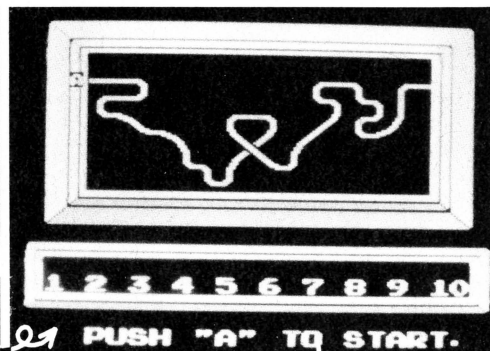
●コーナーは、ゆっくり曲がって安全運転!!

カーブでは、岩や水たまりなどのさまざまな障害物が、キミを待ちうけている。だから、最高速でカーブを曲がりきろうとすると、クラッシュすること必至だ!! そこでギアを下げるか(✚ボタンの上下で1速から4速まで切り換え可能)、アクセルボタン(Ⓐボタン)を離すかして、充分に、減速することが必要だ。また、すべてのカーブに障害物があるわけではないので、マップを覚えることも大事だ!!

▲カーブに点在する〝置き岩〟

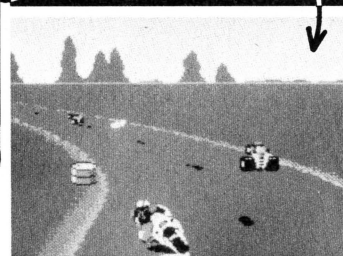
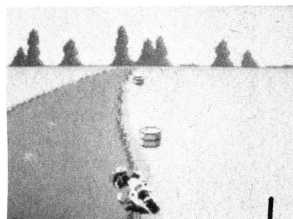
▲よ、よけきれない!! クラッシュだ

思いのままにオリジナルコースを作れ!!

このゲームには、自分の好きなコースを自由に作れる、デザインモードがついている。✚ボタンで画面の四角いカーソルを移動させ、画面のどこにコースパーツを置くか決める。次に、Ⓑボタンを押しながら、✚ボタンを操作すると、下のコースパーツのカーソルが移動し、好きなパーツが選べる。そして最後にⒶボタンを押してコース決定。もちろん、パーツの取り消しも可能。

▲豊富なパーツの種類。どれにしようかな

▲この辺でクロスさせてみようか

▲ついに、オリジナルコースの完成だ

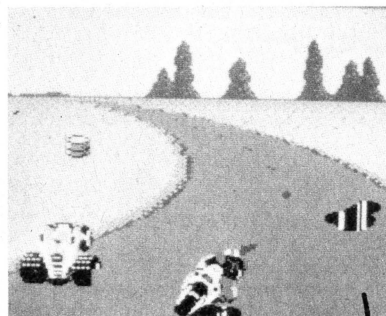
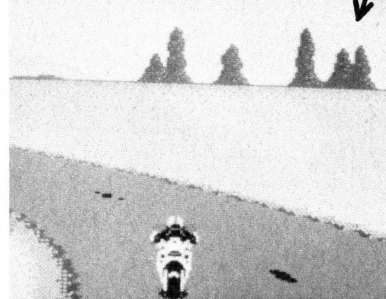
◀自分で作ったコースなのにむずかしい

●スリップしたらすぐに体勢を立て直せ

▲体勢が傾いたままスリップ！

▲ヤバイ！　ドラム缶にぶつかる

▲Ⓑボタンで缶を撃ってひと安心

オイルや、水たまりですべったり、敵車にはじかれたりして、不幸にも道路からはみ出してしまったキミには、恐怖のドラム缶が待ち受けている。そういう時は、すばやく傾いた体勢を真っすぐに立て直し、まずドラム缶を破壊することだ。傾いた姿勢からでは、マシンガンは斜めに発射されるので、目の前にあるドラム缶に当たらない。それと減速することも重要なテクニックだ。この高度な技術をマスターするにはかなりの修練が必要だろう。

●敵車でスリップを食い止めろ!!

▲スリップしても横に敵がいると……

▲敵車で身を守るのも作戦のうち

スリップした際のもう1つの重要テクニックがこれだ。これはいつも使えるとは限らないが、覚えておくときっと役に立つはずだ。

スリップを敵車で食いとめる、というのがそれだ。

特に、スリップ道路（白い道路では、4速ではコーナーを曲がりきれない）では、敵をやっつけずに、横にはべらせておこう。そうするとこのテクニックで、減速せずに、うまくコーナーリングできるというわけだ。

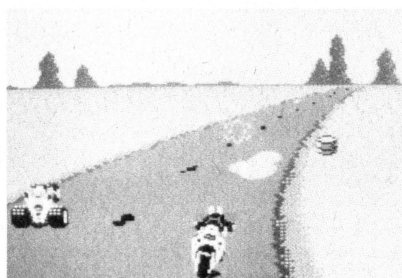
●スリップ道路は、無理せず減速!?

レースゲームにつきものの、スリップ道路。先に説明したように、4速でコーナーを曲がろうとすると、ハンドルをとられてしまうのだ。ここはひとつ、充分に減速して進もう。けれどもあまり長い間、スピードを落としていると、後方から敵車が猛進してくるので注意。

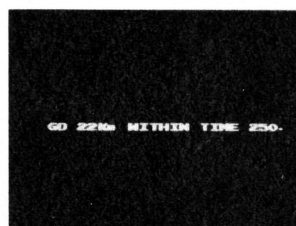
画面上にバックミラーがあるので、それで敵の動きを見ながら、細めに加速、減速を繰り返しながら走ろう。

▼スリップ道路がえんえんと続く

▲このコーナーリングはきつい

これが隠れボーナス2万点の出し方だ!!

▲マシンガンで確実にピンクを撃っていこう

ピンクの敵車を、1ステージの間に10台、マシンガンで破壊すると、高らかなファンファーレとともに、20000点のボーナスがもらえちゃう。ステージ2あたりが狙いどころ。ピンクはマシンガンでやっつけてしまおう。それとマッハライダーの残り人数だけど、ステージ3・6・9をクリアした後に1人増えるようだゾ。

サーキット感覚でタイムトライアルゲーム!!

▲走るべき距離と制限時間が、次々と指示される

▲コースは、FIGHTINGのAコースと同じだ

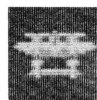
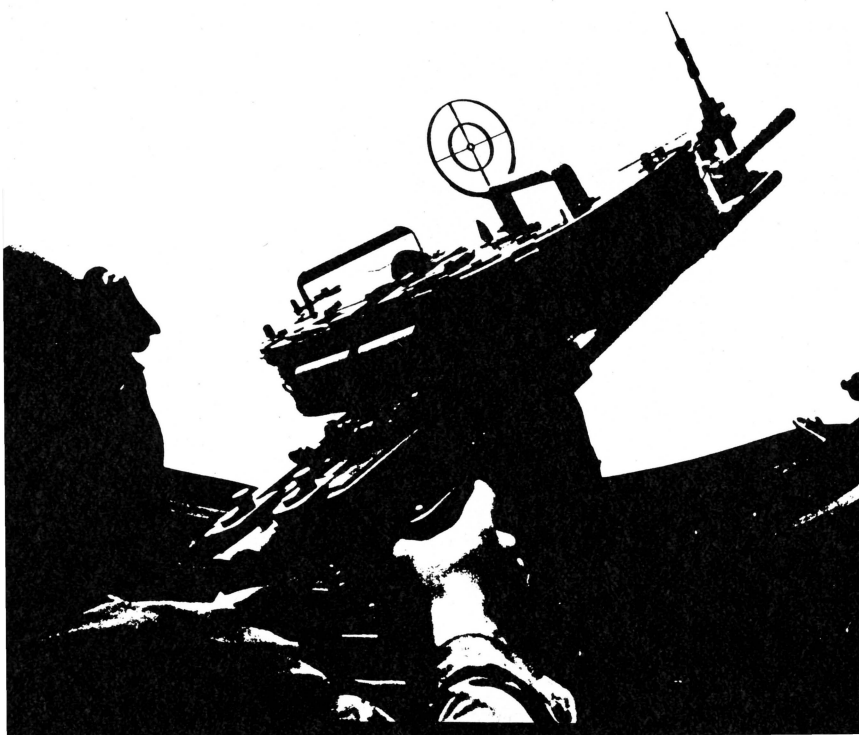
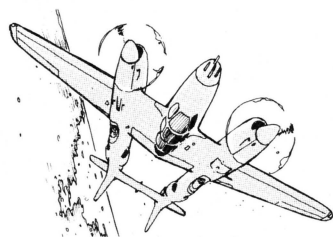
ENDURANCE COURSEとSOLD COURSEは、決められた時間内に指定された距離を走るタイムトライアルゲームだ。SOLDはENDURANCEと同じだが、敵が出てこない。テクニックや、敵の種類、得点などはFIGHTINGと同じだ。

1ステージを走破するごとに条件がキビシクなるゾ。さ〜て、キミはどこまで走れるだろうか!?

How TO Win
ファミリー コンピュータ

キミは日本軍を倒すことができるか!!

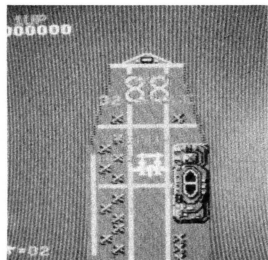
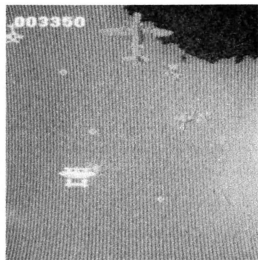
1942

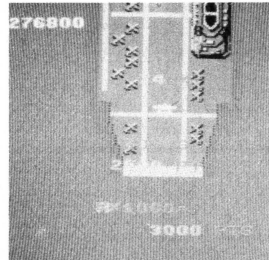
待望のカプコンソフト第一戦はアーケード版でおなじみの1942だ。君はアメリカの最新鋭戦闘機P－38ライトニングを操り、日本軍の多彩な戦闘機や爆撃機を撃墜して無事に空母に帰り、戦果を報告できるだろうか!

ライトニング

このライトニングと言うのはあのP－38ロッキードのことだ。大戦中、双胴の悪魔と呼ばれ、あの山本五十六の乗る飛行機を撃墜し、日本軍から恐れられていた。

パワーアップキャラ"赤水編隊"

POW1

まず始めはライトニングの弾が2連発から4連発になるPOWだ。編隊の動きは、画面の左はしから右はしへ一列で移動しながら、途中に2回円を描いて飛んでいく。こいつらを撃墜すると緑色のPOWが出てくるんだ。これは、敵への命中率アップや、他の編隊や中型機、大型機を落とすためには必要なので絶対にとっておこう!

さて、ファミコン版の1942だけれどもアーケード版とほとんど変わっていないようだ。空母から発進して、日本軍のいろいろな戦闘機、爆撃機を撃墜して空母に帰還し、戦果によってボーナス得点をもらっていく。ところで、よく敵キャラを見ると実際に使われてたり、設計されたが作られなかったモノが出ているんだよね。だけれどもそいつらはゲームのタイトル通り1942年だとすると、本来ならばまだ完成してないはずの戦闘機や爆撃機が登場していることになる。だから日本軍の方がアメリカ軍より強く、その攻撃からアメリカを守る、といった設定になっているんじゃないのかな？　そこで敵キャラに対する日本軍機の紹介を載せておいたので、自分で詳しく調べてみれば少し違った楽しみ方になるんじゃないかな？　それから、このファミコン版にはとってもうれしいことにコンティニューモードが追加されているんだ！　これで全32ステージを制覇することができるぞ。

さあ、空母からカッコよく宙返りを決めて各ステージが始まるぞ！

敵は小、中、大型機と、いろいろな戦闘機が攻撃をしてくる。

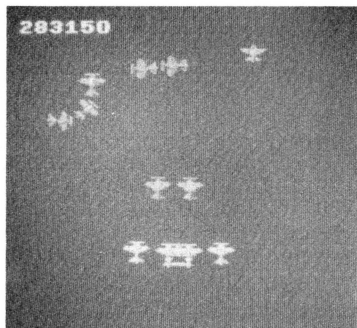
ステージ途中では島がでてくる。この上では敵が見にくく、少しあぶない。

空母へ帰ったら１ステージの終りだ。ボーナスをもらって次のステージへ。

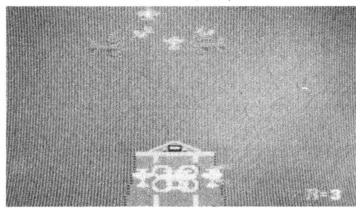
敵の小型機の中で赤くて編隊を組んで飛んでいるのを、〝赤水編隊〟といって、ライトニングをパワーアップさせるＰＯＷを持っている重要なキャラなんだ。出し方はその編隊を全部撃墜すればＯＫ。その効力には５種類あって、赤水編隊の動きのパターンと出てきたＰＯＷの色によって区別できるんだ。そのパターンを下で紹介するね。

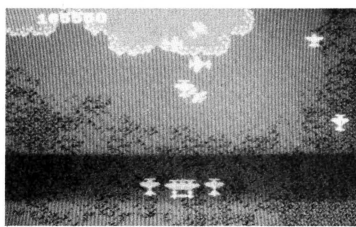
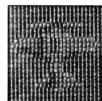
POW 2

さて、次のパワーアップはライトニングに支援機のヘルキャットが２機、来てくれるんだ。この編隊は、画面左からななめ横隊で飛んできて、画面中央で旋回をして右側へと飛び去っていく。ＰＯＷ１を取っていれば簡単に取れるね。ＰＯＷの色は白だ。この支援機をつければ6連射となるけれど、横ハバが長くなるのでちょっとつらいかもしれない。

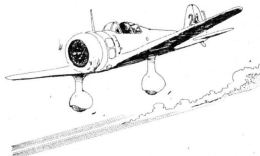
POW 3

編隊の動きは、画面の左から一列縦隊で現われ、右へ行くと宙返りして、また左側で小さく旋回してもとのコースをたどって右へと消えていく。このＰＯＷの色は赤地に白い文字。このＰＯＷをとると画面上のすべての敵が爆発するんだ。あせってとらないで、なるべく大量にでてきた所を狙えば、より効果的になるぞ。

POW 4

ライトニングは最初は２万点、その後は８万点ごとに増えるけれど、このＰＯＷを取っても増やすことができるんだ。この編隊はホームベース状に上から降りてきて、画面の中央でまん中の機は宙返りを一回やって下へ行き、左右の４機は横へ一回転して横へ消える。ＰＯＷは赤色だ。うまくあやつって、どんどん自機を増やそう！

POW 5

これは、宙返りのできる数が増えるんだ。編隊の動きはホームベースを横にした形で出現して、画面中央でまん中の機は宙返りして右へ、上下の４機はそれぞれ上下に回転して画面の右へと消えていく。このＰＯＷの色は黄色地に赤い文字だ。宙返りはボーナス点にもなるんであまり乱用せず、いざという時のために残しておこう！

敵、日本軍機の動きをつかめ!!

九七式戦闘機

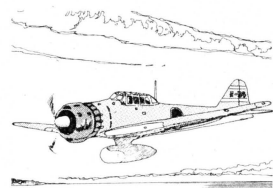
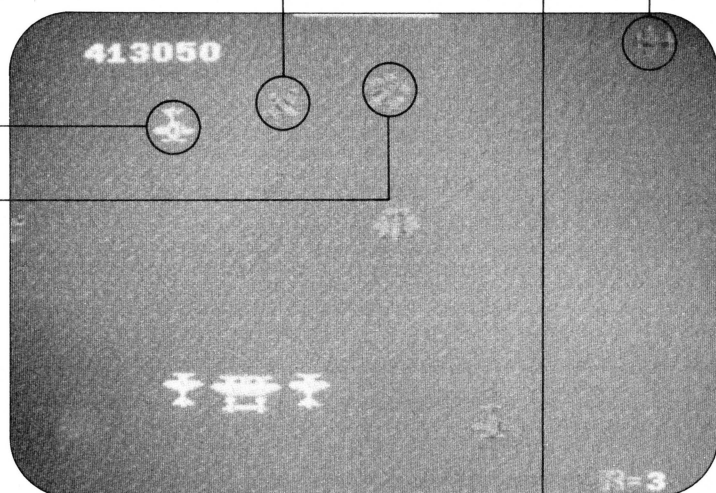
白い単葉機で、主翼には日の丸がついている。動きは、1・まっすぐ降下して半転横すべりするもの、2・ライトニングの前で宙返りして上昇するもの、3・上昇したあと、また降下してくるもの、と3種類がある。ザコだと思ったらアトがこわいゾ!

50PTS

太平洋戦争初期の陸軍の代表的な戦闘機。小型ながら旋回性能が良く、ゼロが出てくるまでは空中戦で強さ抜群だった。

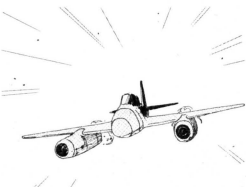
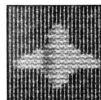
零式艦上戦闘機

九七式と同じ形をした、緑色の戦闘機だ。動きは、左右の上と下から現われて、それぞれ大きく上下に円を描いていって、回転する位置で画面を横断したり、もとへ帰っていったりする。

これも、なかなかあなどれない、こわいやつだね。

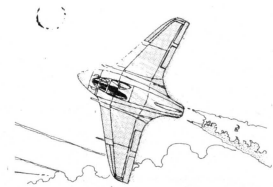
50PTS

日本海軍の、いや日本の代表的な艦上戦闘機。いわゆるゼロ戦。当時は最強の戦闘機としてアメリカ軍に恐れられていた。

橘花

緑色の単葉機で、主翼にジェットエンジンを2つ付けている。動きは画面の横の上方から飛んできて、画面のむこう側へ降下していくものと、中央で向きを変えて、同じ側の下へと飛んでいくものの2タイプがある。動きのパターンを早くつかもう。

50PTS

戦争末期に陸軍が開発した日本初のジェット戦闘機。ドイツではすでに飛んでいたが日本では試作機の段階で終戦となる。

秋水

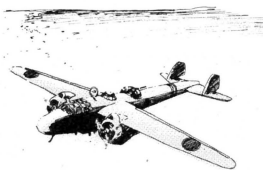
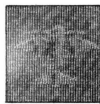
ロケット形なので、尾翼がない戦闘機だ。こいつは画面の横上から現われて、ライトニングのいるところへと、きりもみ飛行で体当たりをしてくる、とんでもないヤツなんだ。

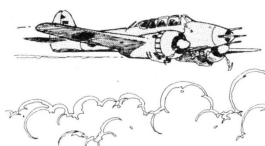
うまくよけないと、すぐにやられてしまうぞ。気をつけて戦うように!

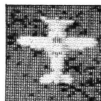
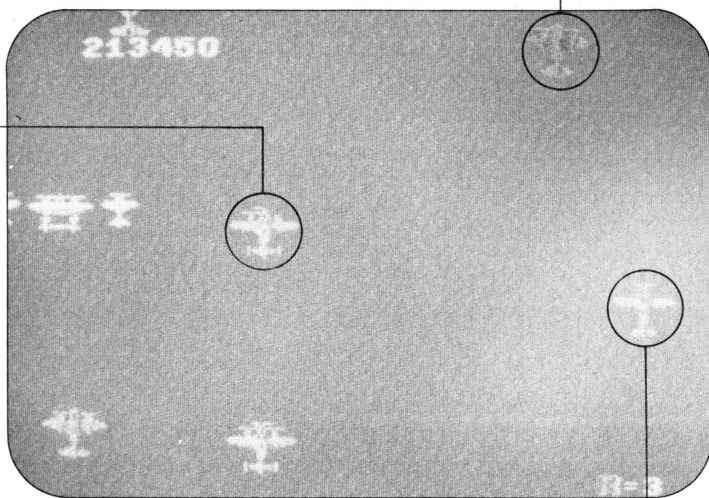
50PTS

菊花同様に、戦争末期に海軍が開発した日本初のロケット戦闘機。これも菊花同様、試験飛行の段階で終戦となった。

九六陸攻

この九六陸攻は、機首の部分に、レーダーアンテナが角のように出ている、いわゆる先尾翼（尾翼の先に垂直尾翼がある）をもった双発機で、画面の下からいきなり現われて、まっすぐに上昇していく。中型機はどれも、5発で落ちてしまうのだ。

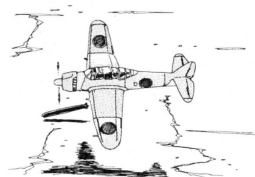
1000PTS

一式陸攻が登場してくるまでの日本海軍の主力爆撃機。主に、満州あたりの戦争に使用されていた。

月光

この月光は、主翼に大きなプロペラエンジンを付けた双発機だ。動きは、画面の下からまっすぐ上昇するものと、画面の上から降下して、画面中央でいろいろな旋回をするものと2つのタイプがある。これも、けっこう手ごわいヤツといえるだろう。

1000PTS

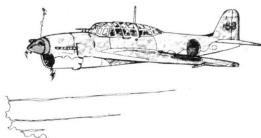
日本海軍の代表的な複座夜間戦闘機。通常は黒い塗装で、B29を多数撃墜して、日本の国土を守っていた。

流星

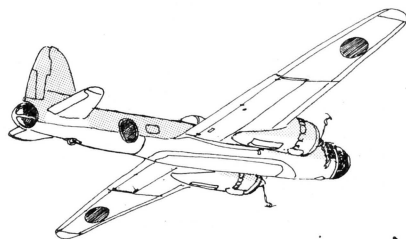
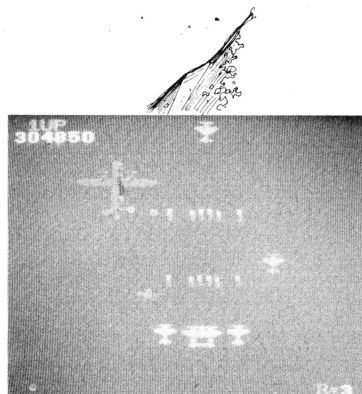
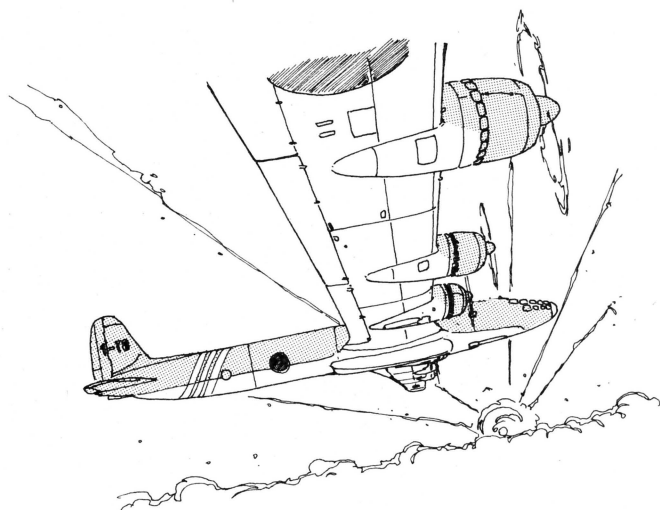
ゼロ戦と同じ単発式の飛行機で、ゼロ戦よりひとまわり大きいものだ。

動きは、画面の下から突然現われ、まっすぐに上昇していく、というタイプ。

他の中型機と編隊を組んで飛んでくることが多いようだから、撃ちこむのがむずかしいゾ！　1000PTS

太平洋戦争後期に登場した複座の艦上攻撃機。雷撃機としても使用され、敵の艦戦を数多く撃沈した。

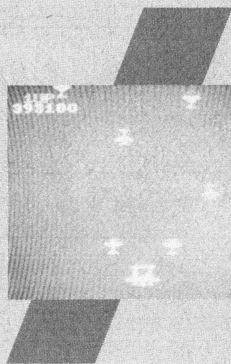
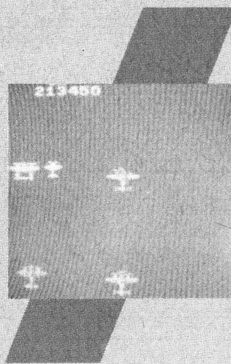
迷彩機

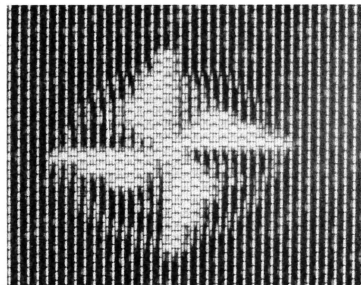
九六陸攻、月光、流星は、なんと、それぞれ灰色と緑色の2種類の迷彩がほどこされているのだ。これは、わかりにくいぞ！　そして、もちろん他と色が違うからといって、撃墜ポイントには変わりはない。戦闘地区によっては、とくに緑色が見えにくくなったりするから気をつけて。

ジャングル、砂漠、海上などの戦闘地域に合わせて、まわりによく似た色を機体に塗装したものを言う。

大型爆撃機"一式陸攻"

さて、今度は中型機よりもちょっと大きい大型爆撃機の登場だ。こいつは8発も当てないと撃墜しない点がやっかいなんだよね。弾はバラバラと大量に撃ってくるし…。動きは、左右どちらかの下からいきなり現われて、画面の上の方を左右2回往復して画面上方へと飛び去っていく、といったものなんだけれども、この動きもちょっとやっかい。こいつを撃墜するには、もうひたすら撃ちまくるしかないんだ。そうして撃墜すると、得点が最初は3000点で次は3500、4000…と1機落とす度に500点ずつ上がっていって、9000点まで上がる。

幻の超大型爆撃機"富嶽"

さあ、次に出現する敵は、幻の最強超大型爆撃機富嶽だ。なんかモノモノしい名前だけど、実物のほうも日本から直接アメリカへ行って爆弾落としていこうってぐらいだから、とんでもない飛行機だというのは分かるよね。こいつと戦うのはステージの最後で、やりすごすわけにはいかない、必ず落とさなければならないもの。敵の戦闘機は戦っている途中に出てくることはないけれども、そのかわりにライトニングについていた支援機もはなれていってしまうのだ。まさに1対1の勝負となるわけだね。この富嶽が飛んでくるステージは決まっていて、7、15、23、31ステージに出現してくる。そして、それぞれ35、40、45、50発の弾を当てないと撃墜することができないという、まさにバケモノ爆撃機といえるだろうね。しかもやたらと弾をばらまいてくるので、まともに闘っていたらそのアミをかいくぐるのでさえ、並大抵のことではないわけだ。

そこで、安全確実に撃墜できる方法を教えてあげよう。まず富嶽が出現したらすぐに、主翼と尾翼の間に入りこむんだ。そうすれば、敵の弾はここに飛んでこないので、あとは富嶽の動きにあわせて主翼へ撃っていくだけだ。これで簡単に倒すことができるようになるんだけど、ちょっとアッケなかったようだね。こいつを倒せば2万点ボーナスとなって、空母へと帰還になるわけだ。

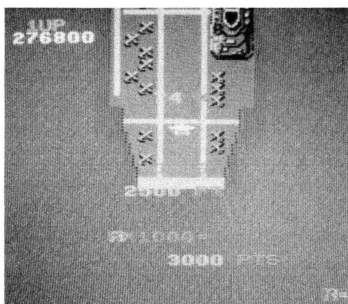
㊙テクニック

それじゃ、ここで、必勝のためのテクニックを教えよう。
まず、POWを取って支援機をくっつけた場合に、ちょっと邪道なやりかたかもしれないけど、体当たりをさせて敵機を倒すことができるのだ。これを利用しようというわけ。やりかたは簡単で、中型機や大型機が飛んできたら、自分の機体を巻き込まないように、支援機のほうを体当たりさせてしまうんだ。この方法だと一発で落とすことができて、中型機の場合だったら5000点にもなってしまう。ただし、このやりかたが使えるのは、中型機と大型機だけで、小型機、超大型機には使うことはできないんだ。

ステージが進んでくると、ほとんどの敵キャラ、小型、中型、しまいにゃ大型機までいっしょに出てくることがあって、もう前も後ろも、右も左も敵にはさまれて、こりゃダメだ、と思った瞬間、Aボタンを押すと、ライトニングが宙返りをして、敵をかわすことができる。ただし、このときの宙返りはむやみやたらに使えるというわけではなくて、右下のRの数だけ宙返りができるというわけ。
ステージの終わりにはボーナスにもなるので、大事に使っていくことがカンジン！

ボーナスキャラ"弥七"

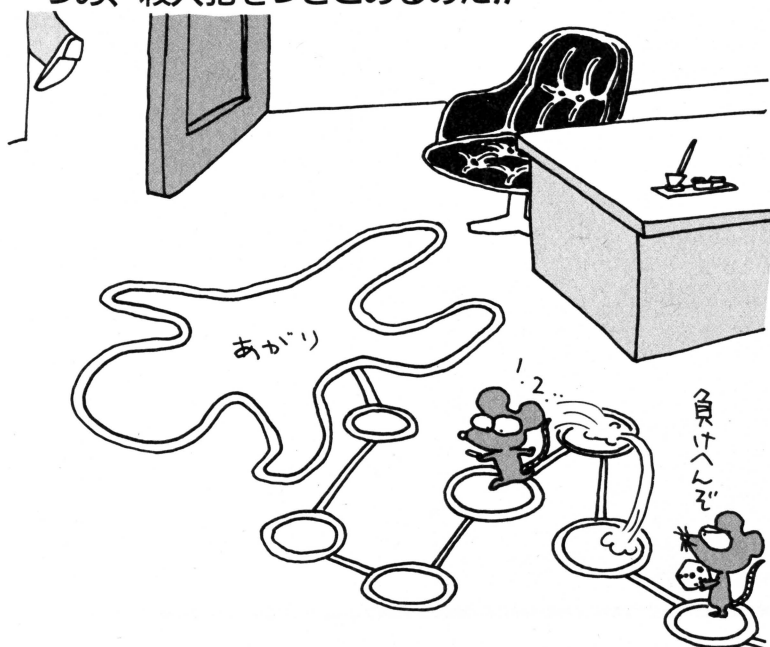
ボーナスキャラの弥七はゼロ戦がもっているんだ。数多くのゼロ戦と闘っていると、1機だけ右下か左下から上へ一直線に行くヘンなゼロ戦が飛んでいく。このゼロ戦を撃つとクルクル回転して弥七になってしまうんだ。この弥七に重って取ると、5000点のボーナスとなるわけ。この黒電改は、最初は敵の出現数の200機目に出現し、その後は、250機ごとにでてくるんだ。

ステージボーナス

1ステージが終了すると、ライトニングは空母へと戻っていく。そして戻った状態によって、ボーナス得点が加算される、というようになっているんだ。
まず1つめのボーナスは画面の右下に表示されている赤いRマークだ。このRの残り数1つについて1000点のボーナスとなるんだね。これはなるべく宙返りをしないようにすれば、どんどん得点は増えていくからね。
そして2つめのボーナスは、弾を撃った数に対して、敵を撃墜したパーセンテージにより、ボーナスの得点が変わってくるんだ。くわしくは右の10段階になっている表を見てもらえばいいんだけれども、撃墜率100%だと10万点のボーナスとなるんだ。そこでちょっとこの10万点ボーナスの出し方を数えてあげよう。
やり方は簡単！　まずステージ1、2あたりはものすごくやさしいので、一発撃って当てたら、それっきり撃たずに空母までたどりつけばいいんだ。これだけで10万点のボーナスが君のモノとなってしまうわけだ。

パーセンテージによるボーナスポイント

撃墜率	ボーナス
100%	100000Pts
99～95%	20000Pts
94～90%	10000Pts
89～85%	8000Pts
84～80%	5000Pts
79～75%	3000Pts
74～70%	2500Pts
69～65%	2000Pts
64～60%	1000Pts
59～50%	500Pts

How TO Win
ファミリーコンピュータ

ポートピア連続殺人事件

待ってました。ついにファミコン版アドベンチャーゲームがエニックスより登場！　真犯人はだれか？　キミは腕きき刑事となって、手がかりをあつめ、殺人犯をつきとめるのだ!!

アドベンチャーゲームでは、キミがそのゲームの主人公となって、ゲームの世界の中を自由に冒険できるんだ。この「ゲームの世界」というのが、じつにいろいろな種類がある。たとえば、タイムマシンで過去や未来を旅行したり、狼男やドラキュラと戦ってお姫様を救いだしたり、謎の屋敷の中から宝を探したり……と、これを聞いているだけでもワクワクしてきちゃうでしょ？そのアドベンチャーゲームが、ついにキミのファミコンでも遊べるようになったのだ!!これはウレシイ事件ですぞ〜〜

★アドベンチャーゲームってなあに？

ファミコンユーザー諸君の多くは、今回の『ポートピア連続殺人事件』で初めてアドベンチャーゲームをプレイすることになると思う。なかには、「アドベンチャーゲームってどういうゲームなの？」、「ボクも解けるのかな？」なんて悩んでいる人もいるはずだ。そんなキミのために、ここではまず、アドベンチャーゲームとはどんなゲームなのかを説明していこう。

アドベンチャーゲームとは、その名のとおり、キミ自身の判断によってアドベンチャー（冒険）するゲームのことだ。ある世界を自由に歩きまわり、数々の謎を解き明かし、ひとつの目的をめざして進んでいくという、わりと高度なゲームなんだ。ゲームをプレイするときには、いままでのアクションゲームとちがって、つねに頭をフル回転させて何かを考えてなければならない。ファミコンのゲームのほとんどが反射神経を必要とするのにたいして、アドベンチャーゲームは、論理的な思考と細かい注意力が要求される大人のゲームなんだ。

では、パソコン版をもとにして、具体例をあげていこう。まず、画面に写真㋐のような絵が描かれたとする。この絵の場面にキミが実際にいるとしたら、キミは何をするかをキーボードで打ちこんでやればいい（この作業をコマンド入力という）。たとえば、「ドア　シラベル」「ツクエ　ウゴカス」などなど。すると、入力するたびにパソコンからメッセージがかえってきて、キミはその世界におけるいろいろな情報を知ることができる。そして、その情報の蓄積をもとに、キミはつぎの行動にうつるというわけだ。ところで、ボクたちが住んでいる世界とちがって、アドベンチャーゲームの世

　イラスト／中野豪

界には法律も何もないから、たとえお金を盗んじゃおうと、女の子を××しちゃおうと自由なわけ。とは言っても、あまりにもヒドイことをすると、ゲームが解けなくなっちゃうこともあるけどね。そして、それぞれのゲームには、「目的」というのが用意されていて、その「目的」を達成することを「アドベンチャーゲームを解く」というんだ。今回の『ポートピア連続殺人事件』の「目的」は、コウゾウを殺した犯人を見つけだすこと。もちろん、その「目的」に達するまでは正解の手順があるわけだけれど、それは正確に言うと、ひとつだけではないんだ。ひとりひとりキミ自身のやりかたでゲームを解くこともできるんだ。いわば、アドベンチャーゲームっていうのは、キミが自分でストーリーをつくっていく小説のようなゲームだといえる。パソコンでアドベンチャーゲームが大流行しているのは、こうした理由によるんだろうね。

ここまで読んできて、「アレ? おかしいゾ!」と気づいたキミは、なかなか優秀。パソコンでキーボードを使わなきゃプレイできないんだから、ファミコンでもファミリーベーシックのキーボードを持っていないと遊べないのでは? と考えてしまうだろう。ところが、パソコン版の最近のアドベンチャーゲームでは、コマンドを画面のはじにズラリとならべておいて、その中からひとつを選ばせるというタイプのものが人気を集めている(写真㋑)。なぜならこれならば、いちいちカナで入力する手間ははぶけるし、だれにでも簡単にプレイできるからだ。今回のファミコン版『ポートピア連続殺人事件』もそれと同じ方法をとっている。だからキミは、✚ボタンでコマンドを選んで、Ⓐボタンでそれを決定するだけでいいんだ。

どう? アドベンチャーゲームっていうのがどんなものなのか、だいたいわかってもらえたかな? むずかしそうで不安に思う人がいるかもしれないけど、とにかく以下の解説を読みながら、一度プレイしてみてほしい。きっとキミも、アドベンチャーゲームのとりことなってしまうことウケアイだヨ。

★ゲームストーリー

キミは警視庁捜査一課の腕きき刑事。ある日、部下のヤスが、血相をかえて部屋にとびこんできた。「タイヘンです、ボス! ローンヤマキンの社長、山川耕造が自殺しました!」。そんなバカな! 山川耕造——サラ金会社の社長。その悪質な経営ぶりで、人を自殺に追いこんだことはあったが、まさか、その耕造が自殺してしまうとは……。

ヤスの話をまとめてみると、こうだった。死体の第1発見者は、耕造の秘書の沢木文江という女性。耕造がいつまでたっても出勤しないので、耕造の屋敷まで様子を見にいき、門番の小宮という老人に中に入れてもらった。ところが、耕造がいると思われる書斎のドアには鍵がかかっていて、いくら呼んでも返事がない。不審に思った2人は、体あたりしてドアを開け、そこで死体を発見したということだった。

「しかもボス、小宮が気づいたんですが、書斎のドアには内側から鍵が差しこまれていたそうです」と、ヤスはつけたした。

はたして、耕造はほんとうに自殺したのだろうか? キミはヤスを連れて、すぐさま捜査を開始した。

★いよいよ捜査開始!

さあ、ゲームストーリーをよく読んだら、いよいよゲームスタートだ。エッ、ストーリーなんか読まなくてもいいから、早くゲームを始めたい? そんなことじゃダメだよ。アドベンチャーゲームはいままでのゲームとちがって、ストーリーを理解することがゲーム解決への第1歩なんだ。それに、ストーリーの文章のなかにはおもわぬヒントが隠されていることだってあるし……。とにかく、ストーリーをちゃんと読んでからゲームを始めること!

さて、ファミコンの電源を入れると、写真①のような画面がでてくる。ここが捜査のスタート地点の花隈(はなくま)町だ。まずこの場面で、キミはコマンド入力を行なうことになる。以下の文章では、つぎのページにある〈表①〉のコマンドにふった記号を使って説明していくので、そのつもりで。

ところで、読者の諸君の中には、このゲームのような選択式の入力方法ならば、全部のコマンドをためしていけば、簡単に解

けるなんて考えている人はいないかな？たしかに、理論的にはそうだけど、それはとてもむずかしい（おそらくゲームをちゃんとした手順で解くのよりも）ことなんだ。なぜならば、たとえいま、この花隈町の場面で全コマンドを入力したとしても、ほかの場面で証拠品を見つけたりしたら、状況は変わってしまうからだ。さっきは聞けなかった情報が、証拠品のおかげで聞けたりすることはよくあることで、だからといって、何かを見つけるごとに各場面で全コマンドを入力しなおしていたら、はてしない手間になってしまう。行きづまってしまったときなどには、全コマンドを入力することも必要かもしれないけど、それ以外の場合は自分で考えてコマンドを選んでいったほうがいいだろうね。それに、そのほうがゲームを楽しめるもの。ここでは、各場面でどういうコマンドを選んだらいいのかを、読者の諸君といっしょに考えてみよう。

では、最初の花隈町の場面。ここは、殺人現場の屋敷のそばにある商店街だ。刑事ドラマなどを見たことがある人なら知ってると思うけど、捜査の第1歩は「聞きこみ」。犯人を見た人がいるかもしれないからね。そこで「聞きこみ」にあたるコマンドをさがしてみると——アッタ、アッタ、Ⓑの〝ひとに きけ〟がそうだ。さっそく入力してみると、「平田という男が事件当日からいなくなっているようです」というメッセージがかえってきた。それならば、平田を捜してやろうと、Ⓔの〝ひと　さがせ〟を入力。すると、「ボス！ このへんにはいませんよ」というメッセージ。フムフム、この平田という男が容疑者のひとりであることは、まずまちがいないな——と、こういう具合に捜査をすすめていくわけだけど、このときに大切なことは、自分が入力したコマンドとその反応をかならずメモしておくということだ。メモさえあれば、自分がしたことと、してないことがすぐにわかる。アドベンチャーゲームをプレイするときには、紙と鉛筆は必需品なんだヨ。

〈表①〉
コマンド表

Ⓐ	ばしょいどう
Ⓑ	ひとに　きけ
Ⓒ	ひと　しらべろ
Ⓓ	なにか　みせろ
Ⓔ	ひと　さがせ
Ⓕ	よべ
Ⓖ	たいほ　しろ
Ⓗ	なにか　しらべろ
Ⓘ	もちもの
Ⓙ	たたけ
Ⓚ	なにか　とれ
Ⓛ	すいり　しろ
Ⓜ	でんわ　かけろ
Ⓝ	そうさ　やめろ

★容疑者を徹底的に調べろ！

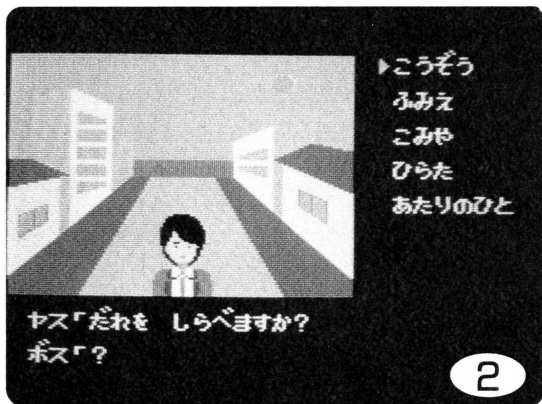
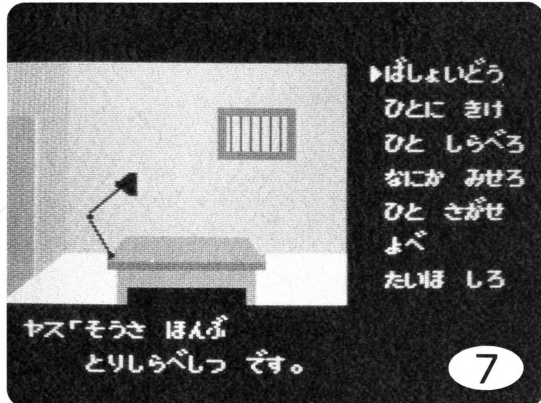
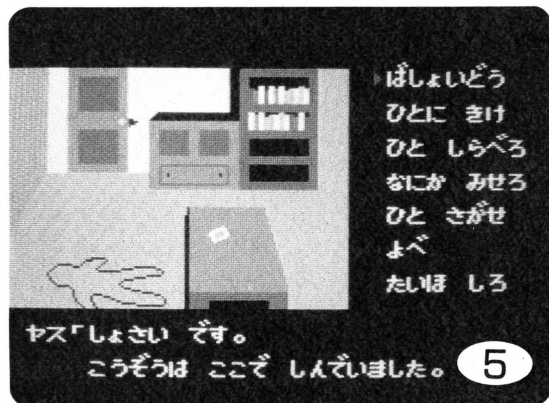
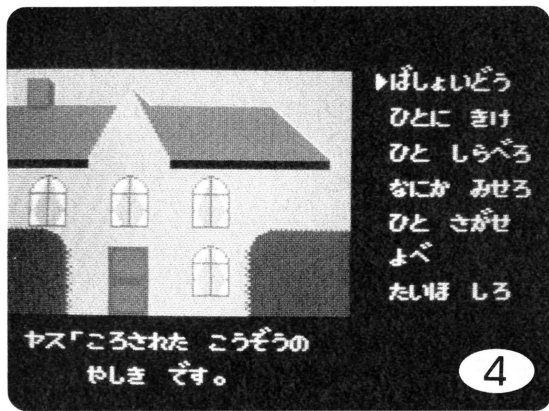
つづいて、Ⓒの〝ひと　しらべろ〟を入力してみると、メッセージ覧が写真②のように変わった。そこで「ヒラタ」を選ぶと、メッセージ覧はさらに写真③のようにかわった。つまり、Ⓒのコマンドでは、登場人物たちの素性を調べることができるんだ。いちいち全員を調べるのはめんどうくさいかもしれないけれど、調べておかないとあとで困ることになってしまうので、手をぬかないように。ここに登場人物たちの調査表を載せておいたので参考にしてくれ〈表②〉。

しかし、ここで気をつけてもらわなくちゃいけないのは、この調査表にたよってしまって、Ⓒを入力することを省略してしまうことだ。これは絶対にいけない。なぜならば、写真③の状態で「アリバイ」を選んでみてほしい。すると、「まず本人に聞いてみないと調べようがありません」というメッセージがかえってくる。つまり、本人から聞いたあとならば、この「アリバイ」というコマンドが反応してくれるわけだ。これと同じように、Ⓒの入力ですべて調べたあとでないと反応しないコマンドがあるので、たとえキミが頭の中ですべてをわかっていても、Ⓒの入力を省略したらダメなんだ（これは、1度電源を切って、再ゲームをするときでも同じことだヨ）。

さて、ひととおりの入力をためしてみたら、いよいよ殺人現場である耕造の屋敷へ行ってみよう。Ⓐの〝ばしょいどう〟で「山川の屋敷」を指定すると、写真④の屋敷の前へやってこられる。ここでは、ⒷⒺⒽなどを入力してもいいが、何の情報も得られないので、ふたたびⒶで「屋敷の中」へと入る（写真⑤）。

その場面では、Ⓗの〝なにか　しらべろ〟のコマンドの中の「虫めがね」をどんどん使うべし。✚ボタンで虫めがねを動かして、ここぞと思う場所でⒶボタンを押せばいいんだ。思わぬ場所で証拠品を見つけられるはずだ。Ⓙの〝たたけ〟も同じような使いかたができるので、積極的に利用してみるといいだろう。また、Ⓗで耕造の死亡推定時刻などをちゃんと調べておくように。さもないと、容疑者たちからアリバイを聞きだすことができないんだ。

殺人現場のとなりには、写真⑥のような部屋がある。ここでも、いろいろとやることがありそうだ。ⒽⒿⓀなどをうまく組み合わせて使うといいだろうね。

屋敷のすみからすみまでひととおり調べ終わったら、こんどは容疑者たちの取り調べをしよう。Ⓐを入力して「ソウサホンブ」

を指定すればＯＫだ。そうすると、写真⑦の場面へ出られるのだが、ここではⒻの〝よべ〟で１人ずつ呼びだして、Ⓑの〝ひとに きけ〟で取り調べをしていけばいい。何度も言うようだけど、メモをとることを忘れずにね。また、この場面では、ⒿやⓀのコマンドが意外な役目をはたすんだ。どう使ったらいいのかは、キミ自身で考えてみてくれ。また、Ⓛの〝すいり しろ〟もなかなか便利なコマンドだヨ。

〈表②〉 **登場人物一覧表**

名　前	職　業	経　歴
山川耕造	ローンヤマキンの社長。妻や子供はいないが、トシユキというオイがいる。	前科こそないが、かなり悪どいことをやっていた。多くの人から恨まれていた。
沢木文江	耕造の会社の秘書。小宮と一緒に死体を発見した。	短大卒業後、耕造の会社に入社。もう２年になる。
小宮六助	耕造の屋敷の守衛。死体の発見者。	５年ほど前から守衛をしている。身よりはなく、屋敷に住みこんでいた。
トシユキ	無職。港の近くにひとりで住んでいる。	一度、傷害で警察につかまっている。耕造にお金をせびってはぶらぶらしていた。
平　田	商店を経営している。	古くから八百屋をしていたが、最近はスーパーにおされ、経営がかなり苦しかった。

取り調べの結果、どうもトシユキのアリバイがいいかげんなのに気づく。そうだ！トシユキが住んでいる港に行ってみよう！そこでⒶで「ミナト」を指定して、写真⑧の場面にやってきた。そこでⒷで聞きこみをおこなうと、17日の９時ごろ、トシユキらしき男を見たという人があらわれたのだ。ここですかさず、Ⓓを入力できるようなら、キミは一流の刑事だ。そう、捜査本部でとったトシユキの写真を見せてやればいいのだ。すると、「トシユキさんだ。たしかに17日の夜ここにいました」という証言がえられる。ウ〜ム、港にいたのならそれがアリバイになるのに、トシユキはなぜそれを隠そうとするんだろう？

★新しい地名を発見！

ここで方針を変えて、こんどは殺人現場で見つけたマッチを手がかりに捜査をすすめていくことにしよう。とりあえずは、Ⓜの〝でんわ かける〟でマッチに書いてある電話番号を入力してみよう。すると、パルというスナックが新開地にあるというこ

とがわかる。さっそく、Ⓐを入力してみると、いままではなかった「シンカイチ」という地名があるのだ！　とにかく、そこへ行ってみよう。

写真⑨が新開地の場面だ。まずⒷで、パルの場所をしらべ、パルへ行ってみよう（まちがっても、Ⓐで「シンゲキ」を指定したりしないように）。すると店内には、バーテンとカウンターのお客が１人いる（写真⑩）。ここでは、とうぜんこの２人に、Ⓑで何かをさぐりだしてみよう。それでもだめなら、Ⓓなんかもためしてみるのだ。すると、新たな人物が捜査線上にうかびあがってきた。こういうときは、まずかならずⒸで経歴や職業を調べておくこと。そして、あとは聞きこみだ。

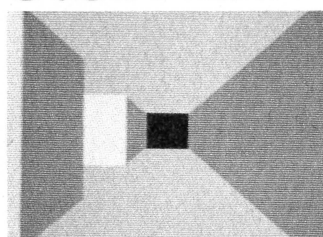
すると、またもや新たな人物、夕日おこいという名の女がでてきた。とうぜん、ここでもまた、Ⓒで経歴、職業を調べよう。すると……。

と、捜査はまだまだ続いていくけど、今回の特集はここまで。だって、自分で解くのがアドベンチャーゲームの楽しみだからね。

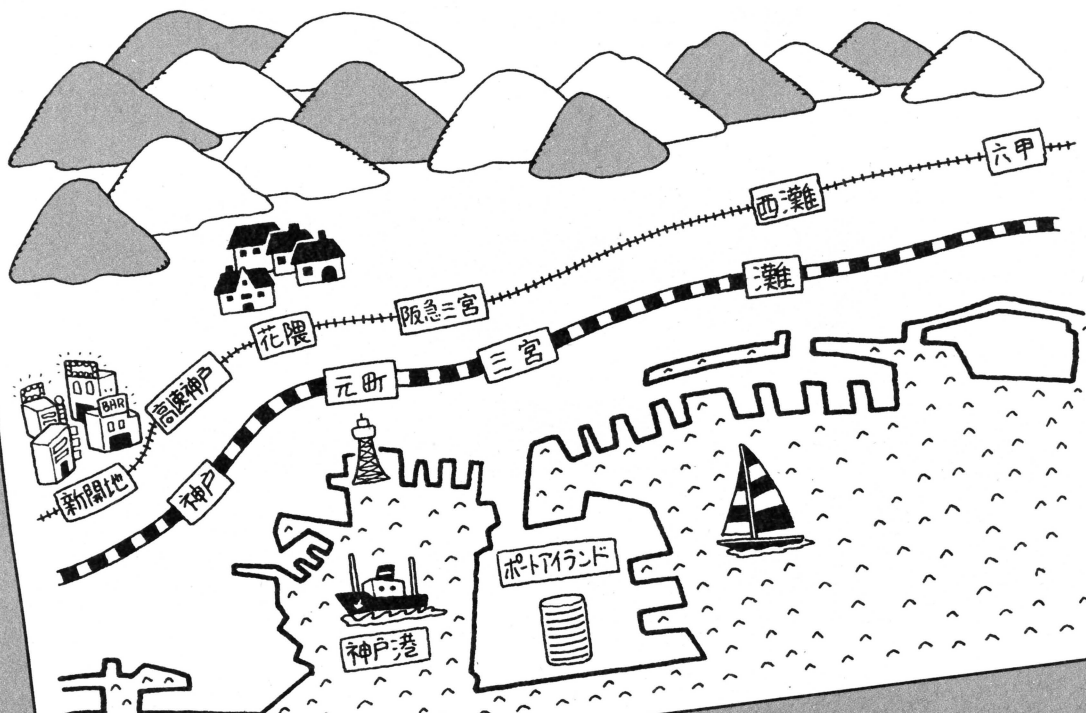
読者の諸君からの要望が多ければ、この続きを今後のコンプティークに掲載する予定もあるので、お楽しみに。　**（文／山下章）**

〈表③〉　取り調べ室

	小宮六助	沢木文江	トシユキ
供述	異常におびえているので、刑事ドラマ得意のパターンで尋問してみると、事件当日に玄関のカギをかけ忘れて飲みに行っていたと供述。しかし、それ以外は何も知らにいようだ。 耕造が死ぬと失業してしまうので、シロの可能性が高いような気がするが……。	会社が終わって７時から10時まで英会話の学校に、そのあとは家へ帰ってねていたと供述。耕造のことを聞くと、仕事では一緒だが、私生活のことまではあまり知らないという。証言にウソはないようだ。これといった動機も見あたらないので、とても耕造を殺したとは思えないのだが……。	供述は部屋にいたの１点張り。しかし、それを証明する人はいなく、あやふやな点が感じられる。ふだんから耕造にこづかいをせびっていたそうで、耕造が死ぬとばくだいな遺産がころがりこんでくるので、動機としては十分に考えられる。

パソコン版との大きなちがいとは!?

なんと、ファミコン版の『ポートピア』には、巨大な地下迷路があるのだ！ どこにあるのかは秘密だけど、迷路のどこかにタイセツな物が隠されているので、キチンとマップ（地図）を書いてみたほうがいいヨ。

事件発生付近の地図

六甲
西灘
灘
阪急三宮
花隈
三宮
元町
高速神戸
新開地
神戸
BAR
ポートアイランド
神戸港

How to Win

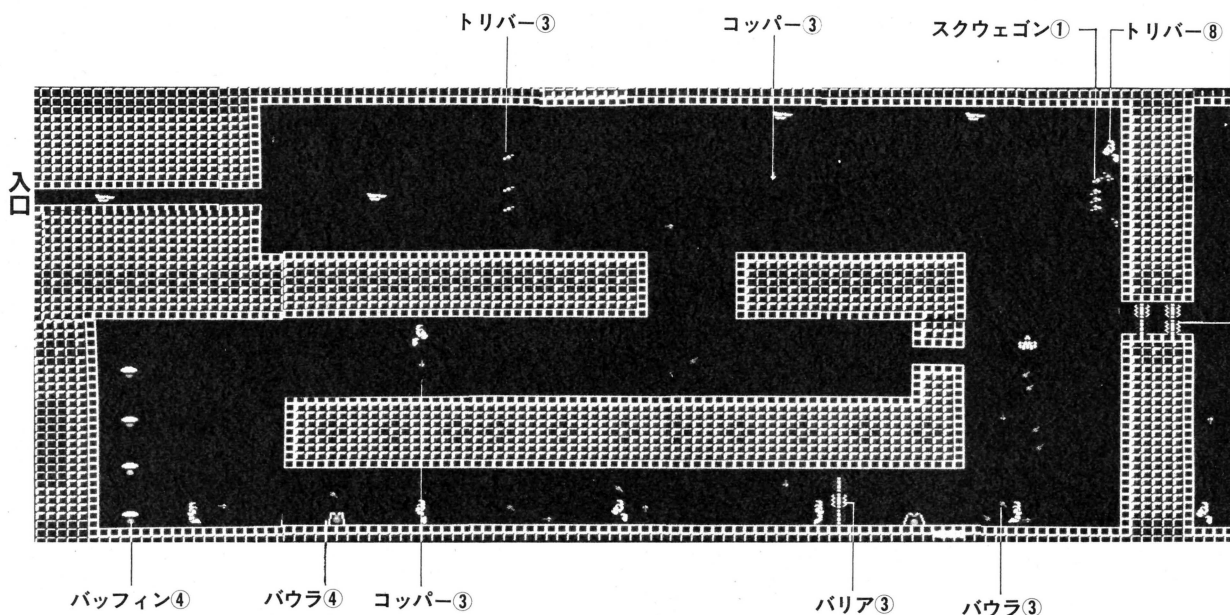
ファミリー コンピュータ

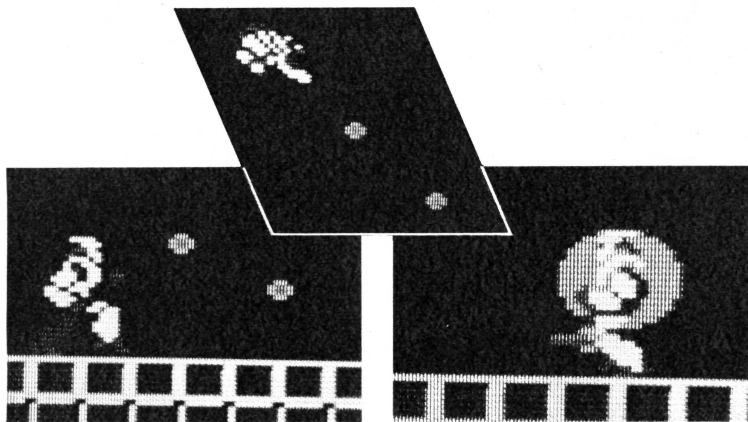
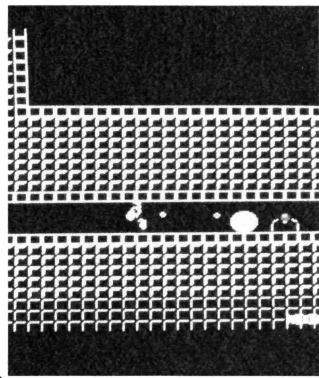
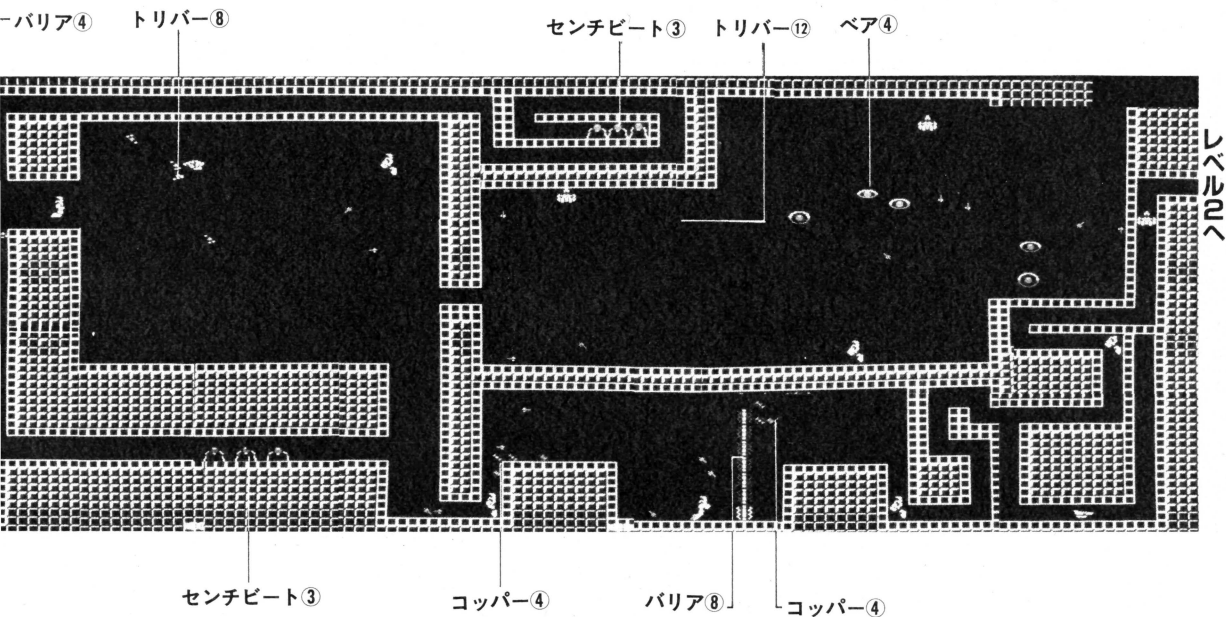
TECZER

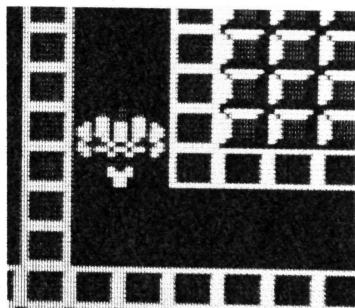
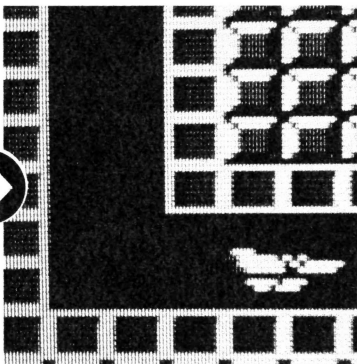
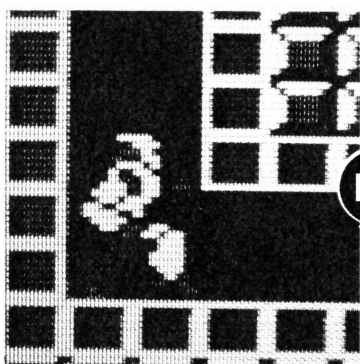
テグザー

宇宙空間にうかぶ秘密軍事基地"レイビナ"が、強力な磁力線を放つ謎の小惑星に捕えられた。キミは開発中の新型兵器"テグザー"に乗りこんで、小惑星に挑む……。
場所に合わせて変形しながら敵地へ侵入するシューティングゲームだ。キミは、どこまでいけるかな!?

LEVEL-1 MAP

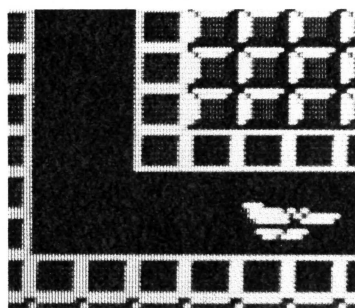
敵キャラクターが出現するのはここだ!!

変身しながら敵惑星内に侵入せよ!!

テグザーは状況に応じ、ロボットと飛行機の2形態に変形する。ロボットのときは✚ボタンの⊡⊡で左右に動き⊡で上方にジャンプ。⊡と同時に⊡か⊡を押すとななめジャンプも可能。⊡で飛行機に変形。進行方向と逆のボタンを押すか、敵や壁に90°の角度でぶつかるとロボットに戻る。テグザーは1機限り、しかもエネルギーがゼロになるとゲームオーバーなので、Ⓐボタンの連射ミサイルとⒷボタンのバリアを有効に使って戦おう。ロボットのときのミサイルは自動照準だから自動的に敵を狙い撃つが、飛行機のときは進行方向にしか撃てない。多数の敵に有効なバリアはロボットのときだけ使用できる。ただし1回で30エネルギーを消費するので画面左下に表示される残量に注意。右下にカウントされる数字はテグザー自身のエネルギー残量だ。

レベル1は、ハイテックな感じのブロックで仕切られた空間であまり難しい面ではない。まず右下のバッフィンをやっつけてエネルギーを補充し、中央のバリアを越えて、右下の迷路をぬけるのが近道だ。もたもたしていると敵ミサイルの総攻撃が始まるので、早めにきりぬけよう。

※数字はキャラクターの数を表わす。

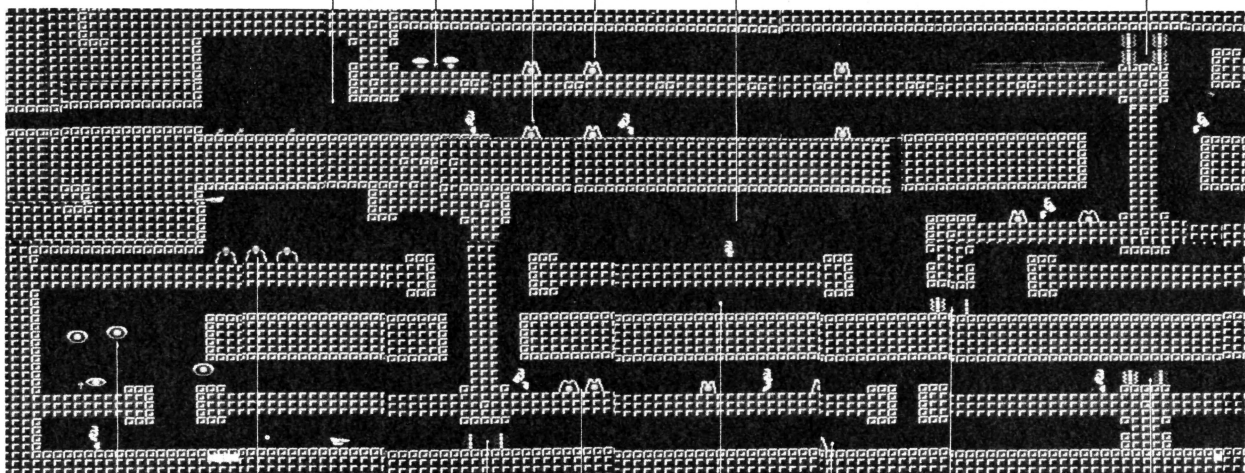
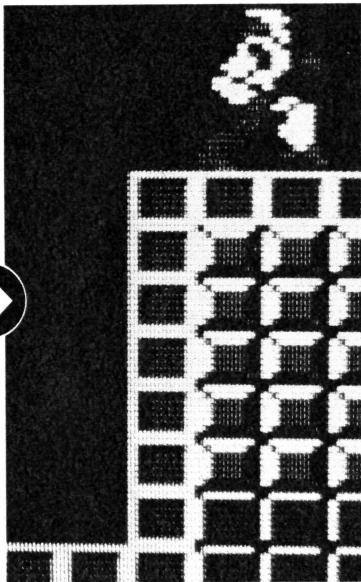
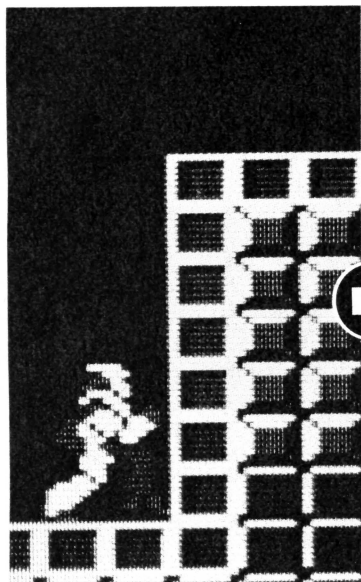
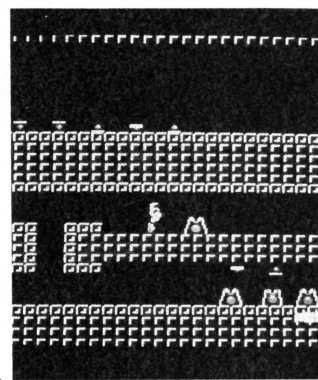
テグザー操作基本テクニック

1 狭い通路は変形して

ロボットの身長が3ブロック分あるため、狭い通路では飛行機に変形しないと通れないことが多い。上の写真のような場合、✚ボタンの↓と→を同時に押し続けるとうまく変形できる。このタイミングをマスターしよう。

2 直角飛行の術

迷路内では直角飛行の術をマスターしないとうまく進めない。右の写真のような場合、↓と→を同時に押すとスムーズに進める。うまくいかずロボットにもどったときは、あわてず、1のテクニックで切りぬけよう。

LEVEL-2 MAP

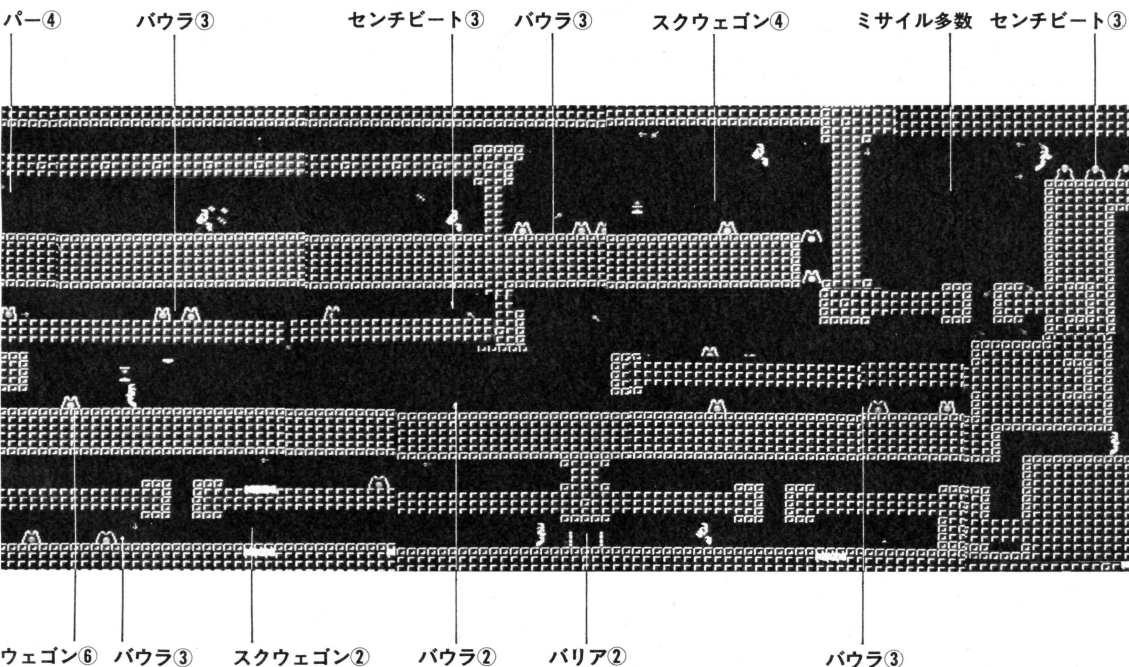
コッパー④　バッフィン②　バウラ③　バウラ③　ベア④　バリア④　コッ

入口

ベア⑤　センチビート③　バリア②　バウラ③　バウラ④　バウラ③　バリア④　バリア②　スク

レベル2は、中国建築のような柱にかこまれた空間だ。一見難しそうだが、地図をよくみて順路をマスターすれば大丈夫。左下の空間をぬけて、いちばん下の迷路をクリアするのが近道だ。余裕のある人は、左端、右上端のセンチピートでエネルギーを補充しよう。エネルギーが切れたらアウトだよ。

3 ジャンプを利用しよう

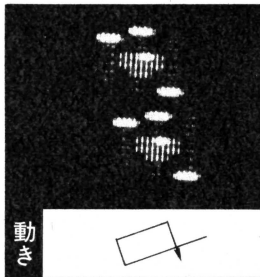
ロボットのジャンプ力は、ブロック17段分だ。上の写真のような場合は、ななめジャンプを利用しよう。ななめジャンプは、⇦⇨の切りかえにより、途中で方向転換も可能だ。ただし、一度落ちはじめると地面に足がつくか、敵の上に乗らないと次のジャンプはできないよ。

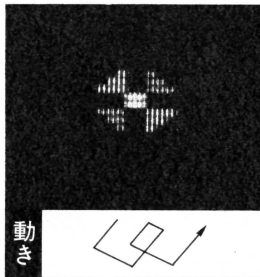
パー④　バウラ③　センチピート③　バウラ③　スクウェゴン④　ミサイル多数　センチピート③

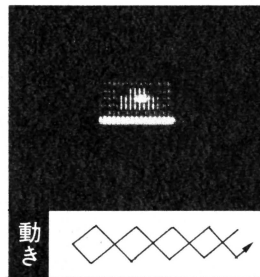
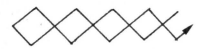
レベル3へ

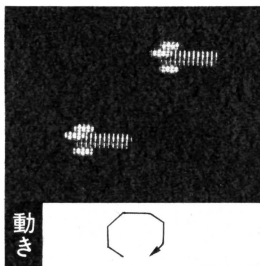
ウェゴン⑥　バウラ③　スクウェゴン②　バウラ②　バリア②　バウラ③

※数字はキャラクターの数を表わす。

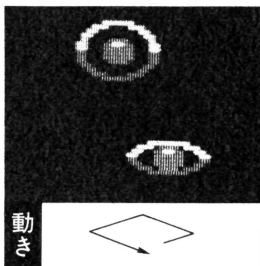
LEVEL 1～3に登

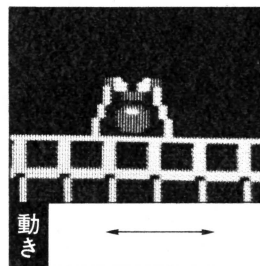
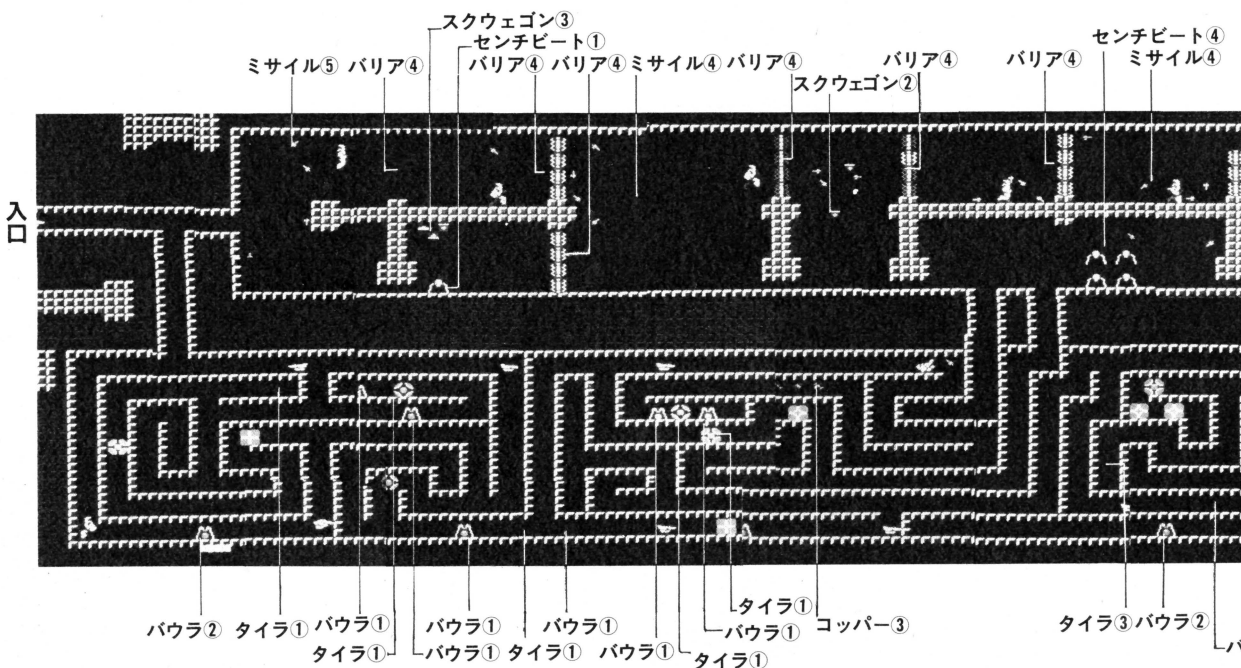
トリバー

最初にでてくるキャラクター。空中を四角くまわりながら近づいてくる。レッドトリバーともいう。1～5発で倒れる。50点。

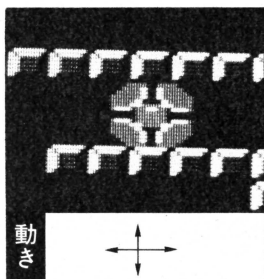
コッパー

ふだんは空中に静止しているが、近づくと、四角く旋回しながらせまってくる。十字架をななめにしたような形。3～8発で倒れる。30点。

スクウェゴン

空中をジグザグ運動しながら近づいてくる。動きがあまり速くないので楽に倒すことができる。2～7発で倒れる。40点。

ミサイル

動きが速くしかも大量にでてくることが多い。たくさんいるときは、倒すより逃げるようにしよう。1～5発で倒せる。60点。

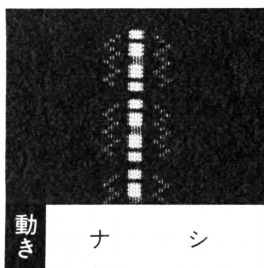
ベア

UFOのような形をした大型の敵。動きも速く注意が必要だ。3～8発で倒せる。50点。

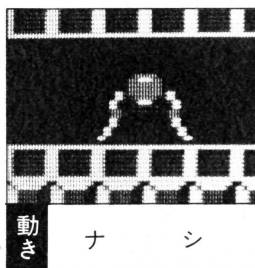
バウラ

カニのように横歩きしながら移動する。動きがあまり速くないので比較的簡単にやっつけられる。3～8発で倒れる。40点。

場する敵キャラクター

タイラ

レベル3の迷路から登場する。迷路にそって、上下左右に移動する。敵としては弱いほうだ。3~8発で倒せる。50点。

バッフィン

貝の中に赤い玉があるような奇妙な形。これを倒すとエネルギーが20増えるので確実に破壊しよう。2~7発で倒れる。30点。エネルギー32補充。

バリア

ふつう、何段にも積み重なって通路をふさいでいる。下をやっつけると上の部分が順番に落ちてくる。5~10発で倒れる。30点。

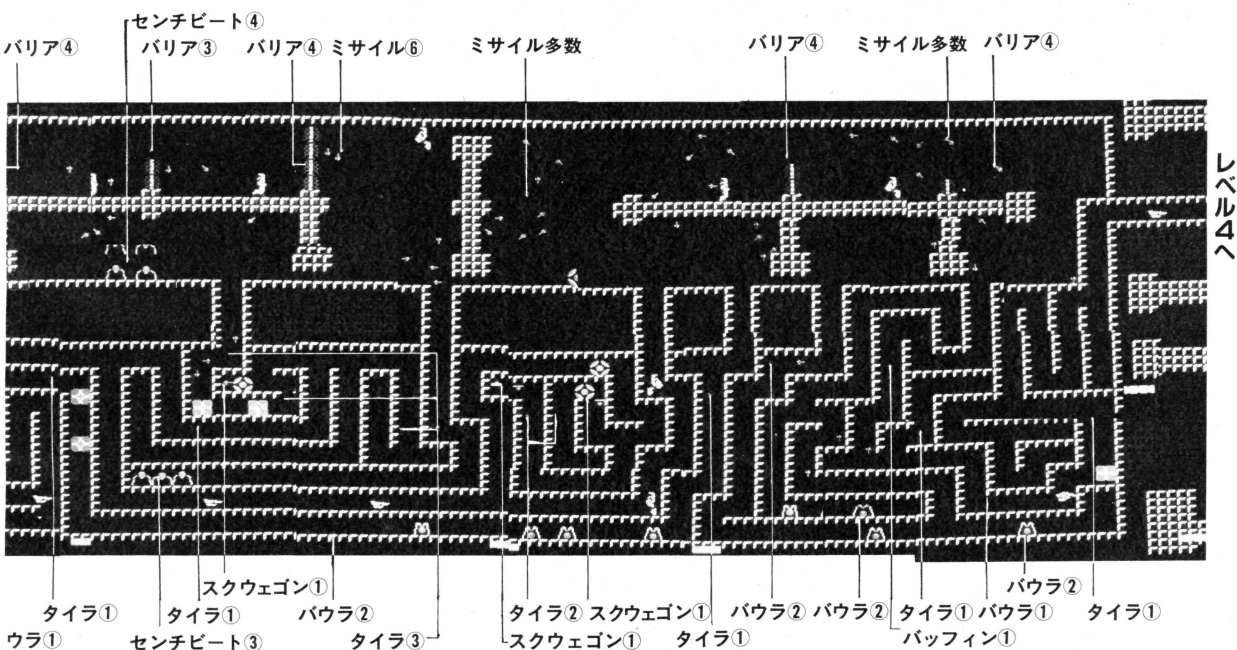
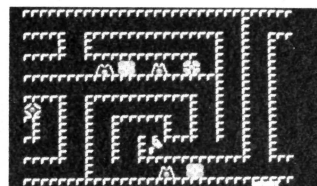
センチビート

バウラに似ているが動きがない。倒すと16エネルギーが増えるのでバッフィン同様確実にやっつけよう。3~8発で倒れる。40点。エネルギー28補充。

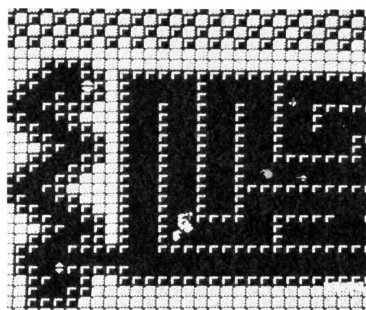
ここに注目 LEVEL-3

上半分は大きな空間、下半分は細かい迷路になっている面だ。まず地上の迷路を進みながら、ときどき上にでてセンチビートでエネルギーを補充する。最後に右上の空間を通ってから下の迷路をぬけるとクリア。迷路がこみ入っているうえ狭いので、飛行テクニックをフルに活用しないと突破できないぞ。

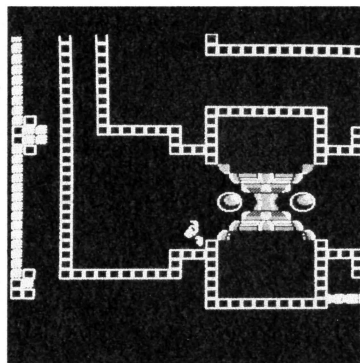
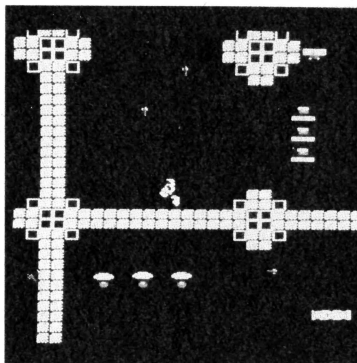
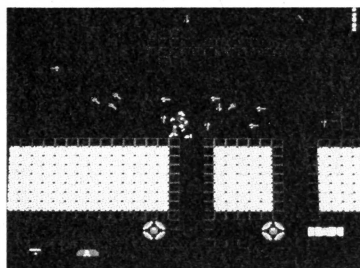
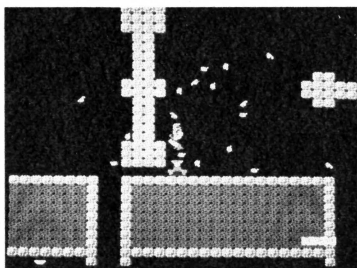
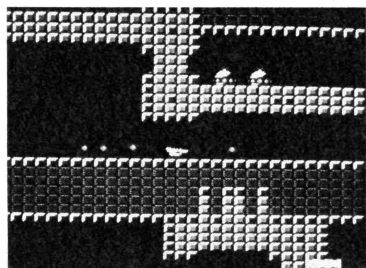
バリア④　センチビート④　バリア③　バリア④　ミサイル⑥　ミサイル多数　バリア④　ミサイル多数　バリア④

レベル4へ

タイラ①　ウラ①　タイラ①　センチビート③　スクウェゴン①　バウラ②　タイラ③　タイラ②　スクウェゴン①　スクウェゴン①　タイラ①　バウラ②　バウラ②　タイラ①　バッフィン①　バウラ①　バウラ②　タイラ①

※数字はキャラクターの数を表わす。

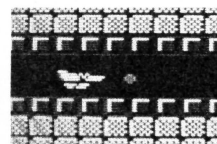
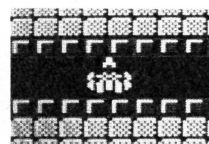
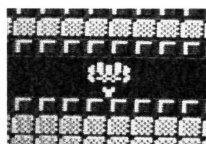
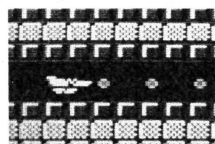
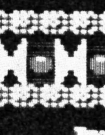
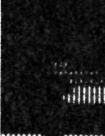
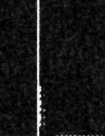
LEVEL-4~5 まだまだ続く迷路世界、気を抜くな

レベル4は、右下半分が細かい迷路になっている。あとの部分は、ブロックが浮島のように点々とある空間だ。上半分の空間を右までいって下の迷路にもぐり、左へ左へと迷路内を進んでいこう。やがてバリアの大群にでくわすが、バリアは攻撃してこないのでおちついて処理しよう。その先には、バーター、大バーター、ゴインなどの新しいキャラクターがでてくるが、恐れることはない。動きはタイラ、バウラとよく似ているので、確実に倒していけばクリアできるはずだ。

レベル5は、ほとんどが鉄骨の骨組みのような空間だ。コッパー、スクウェゴンなどの飛行物にまじって、バッフィンが数多くあるので、エネルギーを増やすのにもってこい。右端までいって地下にもぐるとジューダスと呼ばれる要塞が通路をふさいでいる。ここでは打ちまくってジューダスを破壊して通りぬけよう。またジューダスを壊せば大量のエネルギーが補充できる。

レベル4、5の迷路もけっして難しい空間ではない。じっくりやれば、きっとクリアできるはずだ。

LEVEL-6~ LEVEL 5までのくりかえしだ!

テグザーでは、レベル1から5までが1ゾーンと呼ばれる。レベル6から2ゾーン目に入り、地形的には、レベル1から5までがくりかえされる。だからレベル5までクリアできれば、迷路的にはマスターしたことになる。

ただし、レベルが進むにつれ、新しいキャラクターが登場するし、同じものでも強くなっているので気がぬけない。

また、空間の色がかわるので、黄色や青色のテグザーも見られるよ。

ワン・ポイント・テクニック 狭い洞窟は回転飛行で戦え!!

飛行形態のときブロックにぶつかっても幅が2ブロック以下の空間だと、ロボットにもどらずUターンする。この原理を利用したのが回転飛行攻撃だ。これは、狭い通路内で、ミサイルを打ちながらしかも、回転してゆっくり進む方法だ。これだと、速く進みすぎて敵にぶつかったりせず、敵にたっぷりとミサイルをあびせることができる。✚ボタンだと少し難しいけど、ジョイスティックだと楽にできるテクニック。

LEVEL4以降に登場する敵キャラクター

レベルが進むにつれて、まだまだ新しいキャラクターが登場するぞ。形は違っていても、いままでにでてきたキャラと同じ動きをするものが多い。よく覚えてプレイしよう。

バッフィン、センチビート、ジューダス、それに新しく登場するノタと大カルゴは、倒すとエネルギーの補充になる。この5つは確実に破壊していくのがハイスコアを出すポイントだ。

カーク	フォウイ	ヤヒチ	2ボール	エルプス
空中飛行物。コッパーと同じ動きをする。	トリバーと同じ動きをする飛行小怪物。	コッパーと同じ動きをする飛行物。かなり速い。	スクウェゴンと同じ動きをする飛行キャラ。	マンガチックなキャラ。ベアと同じ動きをする。
モトシ	**大コッパー**	**大スクウェゴン**	**ゴイン**	**テック**
コウモリのような飛行物。コッパーのように動く。	トリバーのような動きをする大型飛行物。	スクウェゴンの大型。ベアのような動きをする。	トリバーやコッパーのような動きをする小怪物。	ベアのような動きをする大型飛行キャラ。
ヘキサ	**クラブタ**	**ノタ**	**バーター**	**大バーター**
タイラと同じ動きをする8角形の怪物。	タコのような怪物。バウラと同じ動きをする。	バッフィンと同じ位置に登場するエネルギー源。	バウラと同じような動きをする球形キャラ。	バーターを大きくしたもの。タカラと同じ動き。
カルゴ	**大カルゴ**	**名前不明**	**名前不明**	**名前不明**
トリバーと同じ動きをする飛行物。	カルゴと違って動きがない。エネルギー源になる。	ミサイルと同じ動きで、速くてこわい敵。	イゲタ形のキャラ。スクウェゴンと同じ動きをする。	ミサイルと同じ動きをする飛行物。かなり速い。

隠れキャラクター

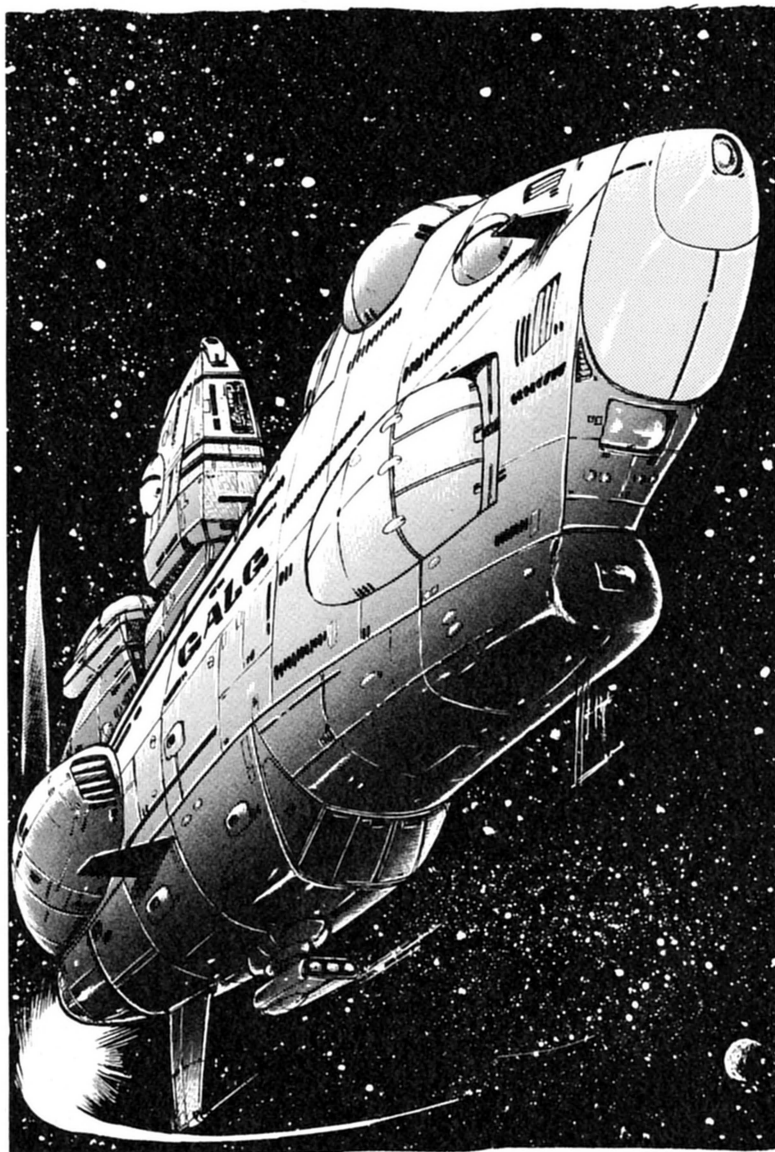
あった。あった。テグザーにもかくれキャラがあったゾ。場所は、秘密だけど1ゾーンに1つ以上は必ずあるので、キミも自力でさがしてみよう。ヒントは、何もない空間なのにミサイルが消える所。ここを打ち続ければ登場する。ただし、かくれキャラは、かなりてごわい敵なので、せっかく出してもやられないように。

How TO Win

ファミリー コンピュータ

衝撃のスクロールRPG!

頭脳戦艦ガル

ヴォルガードIIにつづくdB—SOFT第3弾はRPGを取り入れたシューティングゲームだ! 敵キャラ30種以上という多さの中で君は100個のパーツを集め、エネルギー制御装置"ドラッグ"を倒さねばならないのだ!

銀河系Aダクトにある双子惑星のひとつ、ガーネットスターではエネルギー制御装置ドラッグを秘密裏に開発、全宇宙の支配を考えていた。一方、もうひとつの惑星ジスタスでは、この情報をつかみ、頭脳戦艦ガルに出動を命じた。

ゲームの構造を知っておこう!

上のストーリーを読んでもらってわかったと思うけど、そういうわけでこのゲームは、ジスタスという名の可変戦闘機でガーネットスターへと乗り込み、エネルギーをコントロールしているドラッグというシステムを破壊して、頭脳戦艦ガルへ帰還する、といったものなんだ。

舞台となるガーネットスター近辺は大きく分けて3つあり、核への迷路状通路がある地底部、ガーネットスターを制御している核部、そしてその奥の宇宙空間の、そのまた奥にドラッグシステム、といったようになっているんだ。

とりあえず地底の基本MAPと地底迷路MAP、ガーネットスター近辺の略図を載せておいたので参考にしてちょーだいね。

ゲームの構造がこれだけわかっていれば、きっと勝利はキミのものになるはずだ。では、がんばってくれ!

エネルギーUPしてゲーム進行

それでは、ゲームの進めかたを教えるからね。まず、ドラッグは全宇宙のすべてのエネルギーを制御することができる巨大エネルギー体なので、ジスタスもエネルギーアップをしなければいけないんだ。それは

 イラスト/村田健司

ガーネットスターへ近づいた彼らはジスタス—1を発進させた。が、何の連絡も入らず、ジスタス—2、3…と、次々に発進させていったが結果は同じことであった。そして最後の戦闘機ジスタス－21が飛び立っていった。

各エリアに1個ずつあるエネルギーパーツを集めることなんだけれども、ドラッグを倒すためには100個ものエネルギーパーツが必要なんだ。100個ないと、エリア30でドラッグの前にいる強敵NANIを倒してもドラッグは出現せずに、エリアIへとワープして100個集まるまでそれをくり返さなければならないんだ。

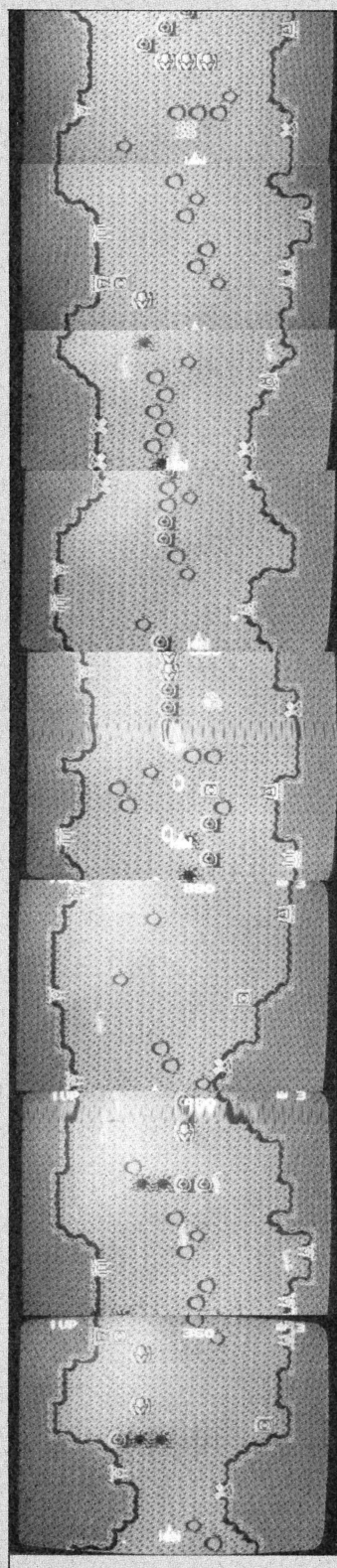
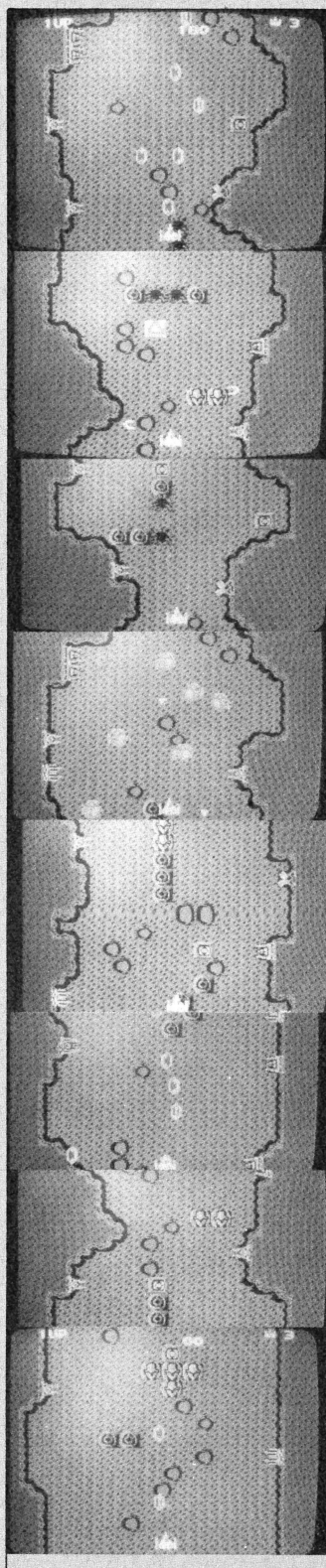
だいたい3〜4周もすれば100個集まるけど、こうなるとほとんど根性モノとも言えるようだね。

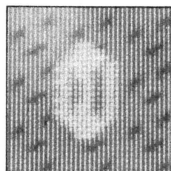
でも、コンプティーク読んでるキミたちは、きっと根性モノに違いないから、トライしてみてほしいな。

攻略方法…8つのポイント

ドラッグを倒すために、少しだけ助言をしておいてあげよう。1．敵は逃がさず破壊しよう！ パワーアップが早くなるぞ。2．ワープキャラクターはとらずにエリアを進めて。3．ドラッグの前に出てくるNANIは必ず倒せ！ 4．ボーナスキャラは確実にとろう。5．カクレキャラクターをさがそう。6．地上物をなるべく破壊しよう(とくにレーダー)。7．敵キャラクターの動きと性格を把握しよう。8．地底、コア、宇宙での動き方を考えよう。そうしてドラッグを見事に倒したら…。

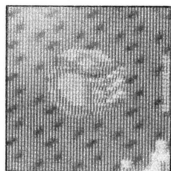
今のところは発売前なのでこれぐらいにしておきますんでね…。

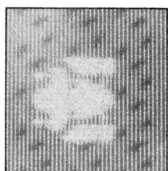
地底内見本MAP(AREA1)

敵キャラ一覧表

なにはともあれ、敵キャラの性格を知らないことには話がはじまらないものね。簡単にだけど敵キャラを紹介しておきましょ。ずいぶんウジャウジャいるが、その行動体系さえしっかり把握しとけば、勝利は近いぞ!!

セル

最初に向かってくる敵キャラがこれ。高速でジスタスに向かってくる。動きは単純にx方向に動くだけなので簡単に破壊できる。

30PTS

ネエ

うじうじと飛んでくる。はやめに破壊しておかないと後から弾を出してくるので、少々気をつけないといけないやつだぜ。

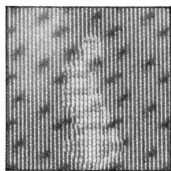
50PTS

フロッシュ

壁をとびはねている。これは壁にギリギリに接近してミサイルを撃てば楽に倒せる。横へ並ぶと体当たりしてくるので要注意。

100PTS

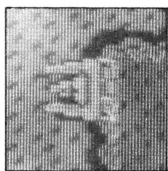
ヴィッヒト

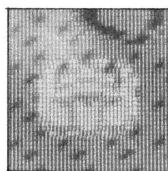
地底人。得点が低くて、けっこうカワイイ顔をしているが、あくびをすると放射状に3発撃つ。3発当てないと破壊できない。

20PTS

シュランゲ

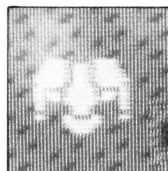
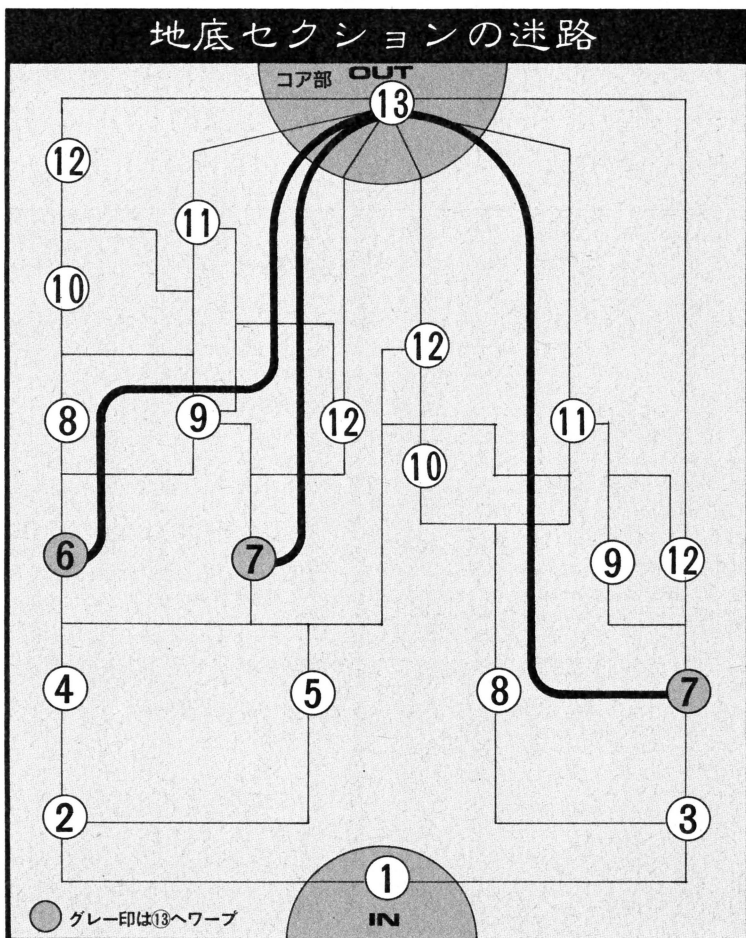
くねくねと飛んでくる。これは画面の上のほうにいるうちに倒して、残ったものは深追いせずに逃げたほうがいい要注意キャラだ。

80PTS

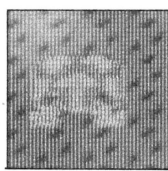
イッソ

壁にはりついているもの。エリア5よりミサイルを撃ってくる。エリア7以降は気をつけないとすぐにやられてしまう。

40PTS

ソエレビ

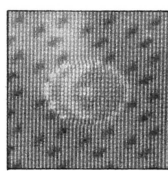
円軌道で動く。何も撃たないけれども体当たりをしてくる。これも画面に出てきたらすぐに破壊しよう。2発当てないとダメ。

200PTS

ゲーラ

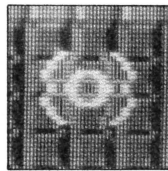
画面に出始めは横に動いているが、すぐに直滑降をしてくる。左右のツノから2発ミサイルを撃ってくるので注意を。

150PTS

ナタッカー

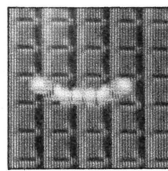
地中にもぐっていて左右に動き、顔を出して撃ってくるとんでもないヤツ。ひたすらもぐっている所へ撃ち込むしかない。

150PST

ツァレビ

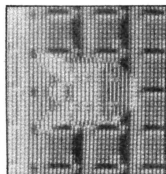
壁に当たるとはね返りながら動く。ミサイルを当てて破壊すると放射状にミサイル3発撃ってくるめんどうなヤツ。

200PTS

モトパーツ

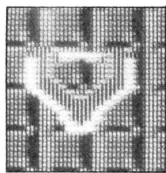
高速でx方向にジスタスに向かってくる。地底のセルと同じようなものなので、そんなにたいしたことのないキャラだ。

30PTS

ワーカブル

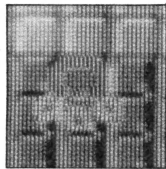
X方向、Y方向、X方向と動いてくるキャラ。ジスタスを追いかけてくるので出てきたらすぐに倒しておこう。

100PTS

カシオラ

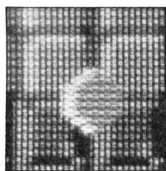
壁の上を歩いている。口をあけるとミサイルを撃ってくる。イッソと同じようなものだけど2発当てないとダメなんだよな。

160PTS

ビーバイ

高速で飛んできて画面中央で右↔左へ移動してミサイルを撃ってくる。これは出始めに倒しておけばけっこうラクなのだ。

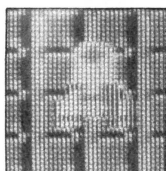
80PTS

マコマ―9

画面上方より左右2匹飛んできてミサイルを放射状に3発撃ってから、また上方へ逃げていく。止まったところが狙いめだよ。

120PTS

プロートン

回転しながらやってくる。近づくと方向を変えて向かってくるので用心。2連のプロートンもいて、コアと宇宙で出現してくる。

50PTS

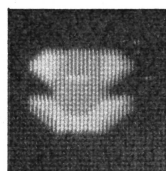
ガーネットスター・構造図

A.T.O.M.

画面下の左右どちらかから出現して画面の上へ飛んでいく。撃つと味方になってBボタンで画面のすべての敵を倒せるんだぜ。

10PTS

ンメエ

セルやモトパーツの宇宙版。ほとんど変わってないので、てきとうにあしらっておけばいいんではないかな？

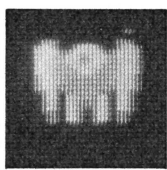
30PTS

グライ

ジスタスの前をうろうろして、突然直滑降をするあぶないキャラ。まあ、ここまで来たのなら楽勝モノだけどね。

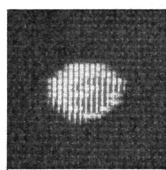
100PTS

ネッツ

破壊不可能！ 一定方向に動くのでよけて通ろう。ミサイルを撃つと動きがにぶくなる。ただ、A.T.O.M.では破壊できる。

？PTS

ゴーザ

左右にゆれながら飛んでくる。これもどうってことはないキャラだ。ただ2つ並んでくることが多いのでちょっと気をつけよう。

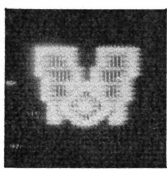
50PTS

C8―6

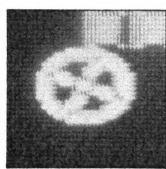
破壊不可能。イン石のようなもん。A.T.O.M.で破壊することができるし、撃って当たれば200PTSにもなってしまうお得キャラ。

200PTS

ジョーザンK

画面をナナメに1周してドリルミサイルを撃ってくる。これはミサイルの撃つ場所が一定なので落ちついてやればいいんだ。

150PTS

カットプランダー

高速で直進してきてUターンして上へ逃げていく。ちょっと速いので体当たりにだけは気をつければたいしたことはない。

80PTS

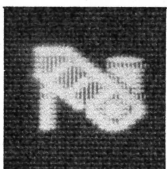
シュトイヤー

くるくる回っているのがこれ。コア部のエンベロのようにやたらとミサイルを撃ってくるあぶないヤツだ。早めに破壊しよう。

20PTS

ビクマク―2

上から2つに分離した形で飛んできてジスタスをはさみこもうとする危険なキャラ。片方にミサイルを当てるぐらい。要注意。

200PTS

グロウセン

突然、空中にワープしてくる。動きは斜めに行くので、ワープしてくる前からひたすらミサイルを撃っていくしかないようだ。

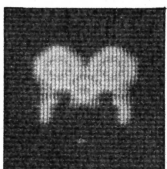
180PTS

バリアー

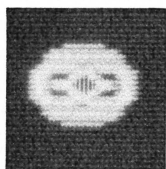
バリアーのあいだはミサイルも通らない。両端のどちらかに2発当てればいいんだ。ただし、得点にはならないんだ。

エンベロ

地上で赤いのがこいつ。やたらとミサイルを撃ってくるので早めに破壊しよう。進みぐあいで2発以上当てなければだめ。

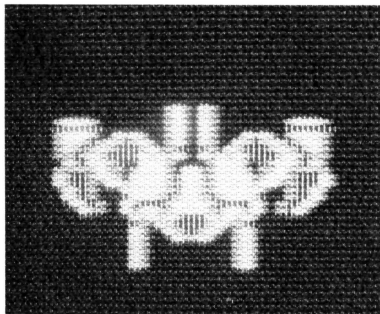
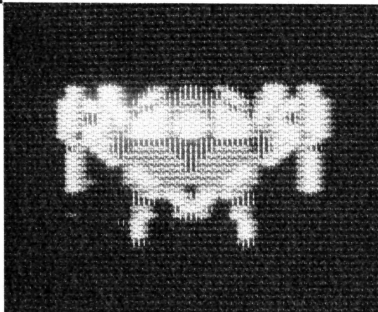
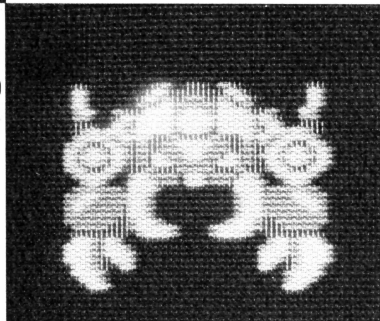
20PTS

ケプテ―2

画面左右から飛んできて、ミサイルを当てると2つに分解して下へ落ちてくる。撃たずにやりすごすのが得策かも。

880PTS

ワープキャラ

これを取るとジスタス・ワープをして次のシーンへと行くことができる。不要の人は破壊するば得点にもなるよ。

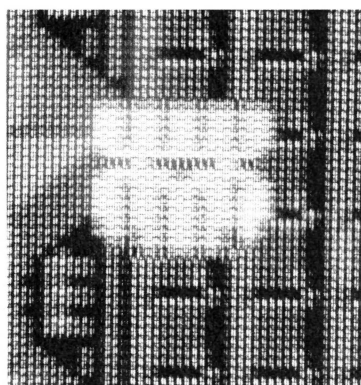
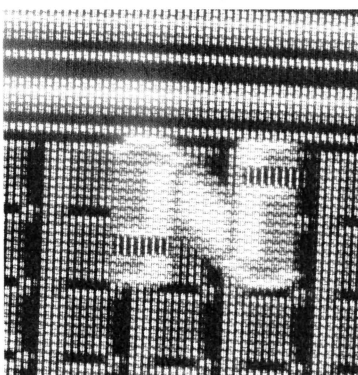
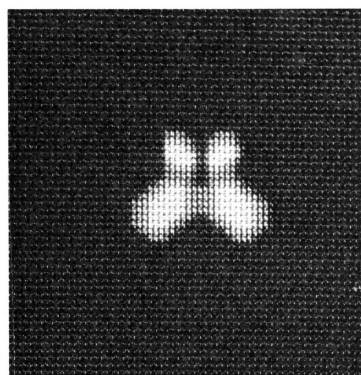
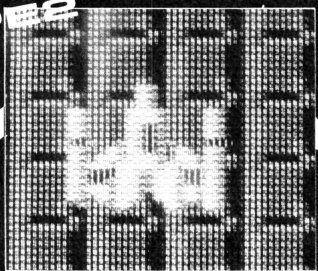
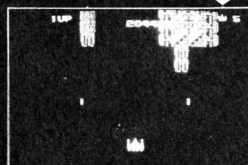
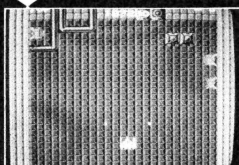
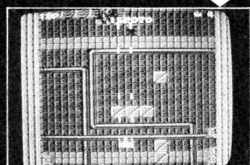
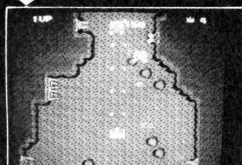
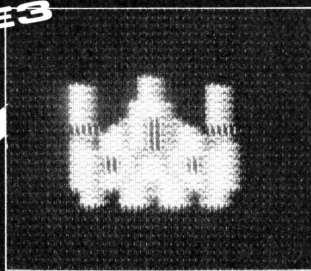
1200PTS

最強の敵キャラNANI

さて、やっとの思いでエリア30までたどりついたキミには、最後に強敵のＮＡＮＩと戦わねばならないんだ。こいつは、ミサイルを64発も撃ちこまないと倒せないという、このゲームでは最強のキャラだ。NANIには３つのタイプがあって１回めはタイプ１。２回めと３回めにはタイプ２。そして４回目以降はタイプ３がやってくるんだ。だけどこのＮＡＮＩのタイプの違いはとくにこれといったものはないんだけれども、強敵であることにはかわらない。このＮＡＮＩを倒すには攻撃のパターンを知ることだ。まず、出現すると一定方向へミサイルをバカスカ撃ってきて、次に画面内で移動をして止まり、またミサイルを撃ってくる、といったようにパターン化されているので、移動している間にミサイルをどんどん撃ちこんでいって破壊しよう。ちょっとタイミングがむずかしいけれどガンバッテ破壊すれば必ずパワーアップするし、得点は5000PTSとなるんだね。だけど、あまりむずかしいからといって逃げまわってばかりいると、消えてしまうので気をつけてね。さあ、パワーパーツを100個取ってこのＮＡＮＩを倒すことができれば、いよいよ最終目的のエネルギー制御装置ドラッグとの対決だ！

ジスタス変化バリエ

ＭＹキャラのジスタスは敵を倒していくことでパワーアップをしていく。これをやっておかないとあとのエリアで苦しい闘いとなってドラッグにたどりつくことができなくなってしまうんだ。それではまずタイプ１。こいつはただＡボタンを押すとミサイル２発を出すだけ。そこで死なずにある程度進むとＢＧＭが変わり、タイプ２になるんだ。こいつは連射モードとなっていて、弾が連射化されるんだぜ。次にまた、ある程度進んでいくと今度はミサイルが少し長くなる。こいつは弾が強化されていて２〜３発当てなきゃ死なない敵も１発で倒すことができるんだわ。ここまで進んだ人にはとってもありがたいのがわかるね。そして次はタイプ３。もちろんＢＧＭも変わる。今度はＢボタンを押すとナナメにミサイルが発射できるようになって、その後ナナメ弾も強化され、ジスタスフルアーマータイプとなったわけだ。しかし、ここまでパワーアップするのはなみたいていのことじゃない。つまり、パワーアップしたあとに死んでしまうと自機数は減らないかわりに１つの前のモード、強化モードだったら連射モードへと戻ってしまうんだ。しかもエリアが進むとノーマル弾で１発で倒せたのも２〜３発当てなけりゃ死ななくなるわ、ドラッグは強化モードでなけりゃ倒せないわ…。とにかくタイプ３になるまでは絶対に死ねないという点が、このゲームのおもしろいところ。

TYPE1

隠れ&ボーナスキャラ

隠れキャラは各ブロックに2個以上はありそうだ。まずはコアブロックの隠れキャラを2つばかり教えてあげようね。1つめは『ヴァルキューレ』。こいつの出しかたは、エリア13、14のレーダーを全部破壊すると、エリア15の途中に出現！ ヴァルキューレのまわりを左回りで1周すると、なんと10万点ももらえてしまうのだ。だけどこの10万点ボーナスをもらっても機数は増えないので、ハイスコアが気になる人ぐらいしか、うれしくはないものなんだ。おっと、だからといってとらなくてもいいや、なんていってはいけないね。これを取っておかないと次の『ヴィゾー』が取れなくなる。このヴィゾーの出しかたはちょっと大変。まず地底〜コアの間はワープキャラを使わずにノーマルワープをしてコアまでこなければならないんだ。次に前のヴァルキューレを出現させておくこと、そしてジスタスがタイプ2の強化モードになっていなければならない。これらの条件をすべてそろえると、エリア19で出現してくるんだ。取りかたはただ重ねるだけ。そうすると、エネルギーパーツが10個も増えてしまうんだね。まあ、腕が上達してきてドラッグを狙うぐらいの人には簡単に出せるだろうし、ドラッグへの近道にもなる大切な隠れボーナスキャラといえるだろうね。ま、あんまり隠れキャラを教えると、さがす楽しみが減ってしまうんであと2つ、ちょこっと教えてやめておくからね。こんどのは地底ブロックにあるんだ。まず、地底迷路MAPを見てエリア6へと行く。そしてなんなく無事に通り抜けて次の分岐点の通路を通っていくと、なにやら黄色いヘンなのが上からやってくるんだ。これに重なると、ジスタスが1機増えるんだね。出しかたはまだ秘密にしておこう。ヒントは、攻略法の6.だ。そしてもう1つは、腕が上達してエリア30までこぎつけて、強敵であるNANIを倒した後に出てくるんだけれども。青いヘンなのが飛んで来て、ミサイルを当てると、1万、2万、3万、4万、10万点と5発分で計20万点ももらえてしまうボーナスキャラなんだけれど、あまり手を出さないほうがいいかも。

↑ヴァルキューレ。こいつの周りを左まわりで1周すれば10万点ボーナスだ！

↑ヴィゾー。これを取れるようにならないとエネルギーパーツ100個は取れないぞ

↑謎のボーナスキャラだ。5発で破壊すると20万点ボーナスだけど取らないほうが…

タイプ1からレベルアップすると、今度はタイプ2に変化し、Aボタンを押すだけの連射バージョンに変わる。これがないと君の右親指は死ぬことになるだろう…

同じタイプ2だけれども、今度はミサイルが長くなるミサイル強化バージョンとなるんだ。こいつがあれば今まで2〜3発当てないと倒せないものも1発だ！

さあ、今度はタイプ3へと変化させたぞ。Bボタンでなんとナナメにもミサイルを出すことができるようになるんだ。こいつは2周目以降の地底で非常にベンリなものだよ

そしてタイプ3の、ジスタスの最強バージョン、ナナメ弾を強化させる、というバージョンアップをするようになる。これでフル・アーマーになって君はこわいものなしだ！

How to Win
ファミリーコンピュータ

忍者 じゃじゃ丸くん

好評だった『忍者くん』に、弟分ができたよ。その名も『忍者じゃじゃ丸くん』だ。さくら姫を救いに向かう"じゃじゃ丸くん"、りっぱにお兄さんのかわりをつとめられるかな…？

なまず太夫をやっつけて、さくら姫を取りもどせ！

なまず太夫のあやつる魔物たちによって、さくら姫がさらわれてしまった。しかし、忍者くんは修業の旅にでてしまって、今は留守。だが一刻も早く救出に行かなければ、姫の身が危ない!!——そこで忍者くんの弟、じゃじゃ丸くんが、さくら姫を助けにいくことになったのだ。

——じゃじゃ丸くんの活躍する場面は、妖怪墓地、ちょうちん長屋、やなぎ街道、なまず屋敷の４つ。なまず太夫の手下の妖怪たちを相手に、手裏剣を投げたり、ジャンプしたりの大奮戦だ。

雪女の「おゆき」、カラス天狗の「クロベエ」、からかさおばけの「カラカッサ」、どくろの「ヘドボン」、一つ目小僧の「ピン坊」、ぬりかべ(？)の「カクタン」が、じゃじゃ丸くんをめがけておそってくるぞ。

じゃじゃ丸くんだって、忍者のはしくれ。もちまえの忍法を使って、うっとおしい敵なんぞやっつけてしまうのだ。

見せ場は「ガマパックンの術」。じゃじゃ丸忍法、とっておきの奥義だ。カエルの背に乗って、敵をみんな食べてしまえ！

がんばれじゃじゃ丸。お兄さんに追いつき、追い越すのだっ!!

悪い妖怪どもを、持ち前の技と忍法でやっつけろ！

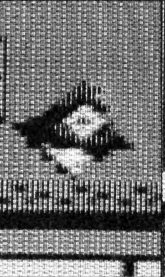
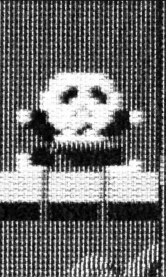
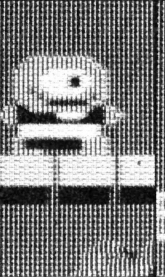
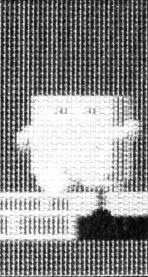
ステージの最上部にさくら姫がとらわれていて、なまず太夫が見はっている。さくら姫を救うには、まず手下の妖怪どもをやっつけなくてはならない。８人出てくる敵キャラをすべて倒すと、面クリアだ。

忍者じゃじゃ丸くんの攻撃方法としては、体当たり（相手を気絶させる）と、手裏剣攻撃（とどめをさす）が基本。Ⓐボタンでジャンプし、Ⓑボタンで手裏剣発射だ。

たいていの敵は手裏剣だけでやっつけられるが、面がすすむと、いったん気絶させないと退治できないヤツが多くなってくるので気をつけよう。

敵をやっつけると人魂があらわれるぞ。面がすすむごとに得点がアップし、最高600点だ。ムリのないていどに取っていこう。

レンガ状のフロアは、下から体当たりしてこわすことができる。忍法攻撃の使える

 イラスト／斉藤栄一

アイテムや、大判、小判が隠れているので、あちこちさがしてみよう。

じゃじゃ丸くんが長時間もたもたしていると、なまず太夫が上からバクダン攻撃をしかけてくる。タイムが0になってもアウトにはならないが、炎が出てきてしつこく追いかけてくるのだ。うー、なんてヤツ！

そして、さくら姫がときどき落とす花びら。これが姫を助けるために必要で、1枚1000点、3枚集めるとボーナスステージに突入し、救出のチャンスがやってくる。

なにはともあれ、Good Luck！

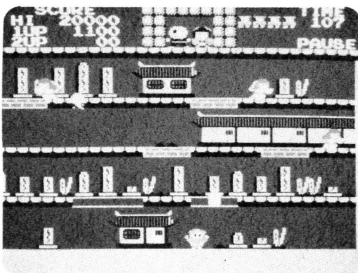
キャラクター得点表

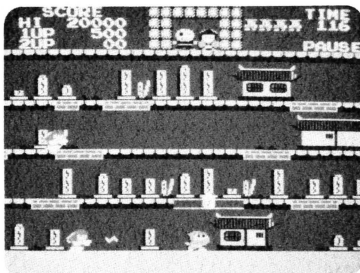
	おゆき	クロベエ	カラカッサ	ヘドボン	ピン坊	カクタン
キャラクターの姿						
体あたり攻撃	100	100	100	100	100	100
手裏剣攻撃	100	200	300	400	500	600
タマシイをとる	100	200	300	400	500	600
パックンまたはトロッコ攻撃	1000	1000	1000	1000	1000	1000

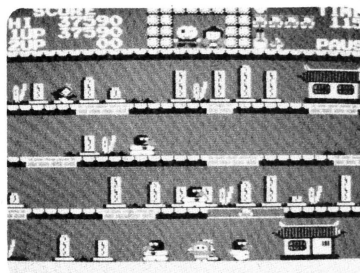
これがウワサのじゃじゃ丸忍法！

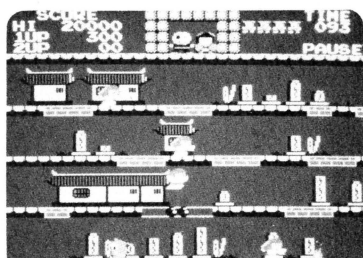
レンガ状のフロアには、ボーナスキャラクターや、忍法を使うための小道具がかくされている。早く見つけて有効に使うことが、得点アップのポイントだ。

これらアイテムは、出したあとで別のフロアをこわすと、消滅してしまうので注意。バクダンは逆にこれを利用して、早目に消してしまうこと!!

1 大判

金色のお金が大判。ボーナス1000点。ありがたくもらってしまおう。

2 小判

こちらは銀色の小判。大判より安いけど、バカにできないボーナス500 点。

3 小忍者

もう察しがついたでしょう。じゃじゃ丸くんが1人増えるのだ！

4 バクダン

じゃじゃ丸くんがさわるとちゅどーん！とふっとんでやられてしまう。画面に残しておかないこと！

5 赤玉

じゃじゃ丸くんのスピードが一定時間アップする。敵を追いかけて、追いつくこともできるぞ。

6 手裏剣

これを取ると、じゃじゃ丸くんの投げる手裏剣の飛距離が約2倍になる。時間にかぎりがあるので注意。

7 トロッコ

じゃじゃ丸忍法の中でも強力なもののひとつだ。

じゃじゃ丸くんがこれを取ると、トロッコに乗っかって、敵につっこんでひき殺すことができる。

トロッコに乗っている間は無敵で、しかもやっつけた敵は、なんと1000点！　これは大量得点のチャンスなのだ。

操作のしかたは、普通の状態のときとまったく同じ。ジャンプして上のフロアに移ることもできるぞ。スピードも速いから、敵に追いついてやっつけてしまうこともできるのだ。

ただ残念なのは、一定時間たつと消滅してしまうこと。だから時間内に効率よく使えるかどうかが、ポイントとなってくるのだ。

なんだかんだと言っても、「無敵」というのは気分がいいのだ！

8 くすりびん

これも無敵忍法のひとつ。

これを取ると、じゃじゃ丸くんは透明になり、赤いりんかく線のみになってしまう。

こうなるとすごい！　相手にぶつかろうが、攻撃されようが、まったく平気なのだ。

ただしこの忍法には大きな欠点がある。それは何かというと…そのとおり！

〝相手に体当たり攻撃をしかけることができない〟のである。

弱い敵ならべつに問題はないんだけども、各面の親玉、ピン坊、カクタンはいったん体当たりしないと倒せないので、13～18面などは取ると逆効果！　ということになるのだ。

また、これも一定時間しか効果がないうえに、何の予告もなしに、いきなりもとにもどってしまうので、無敵になっていられるタイムを自分でつかんでおくといいだろう。

ガマパックンの術

前のページであげた「赤玉」「手裏剣」「トロッコ」「くすりびん」のうち、いずれか3つをそろえると、チカチカと画面が点滅して、隠れキャラ(?)「ガマパックン」がドーンと登場する。なんとステージクリアするまで効果が続くのだっ!!

じゃじゃ丸くんがパックンにまたがると、それはもう無敵の強さだ。背景が点滅、暗転すると、敵キャラはぜんぶビビって、その場で、金しばりにあってしまう。このチャンスに、敵を残らずやっつけてしまうっきゃない。

パックンは上下左右自在に動くことができ、フロアから下のフロアへ、穴がなくても降りることができる。敵キャラを食べさせると、1000点のポイント。炎がチョロチョロ出てくるが、そんなもんはへっちゃらなのだ。

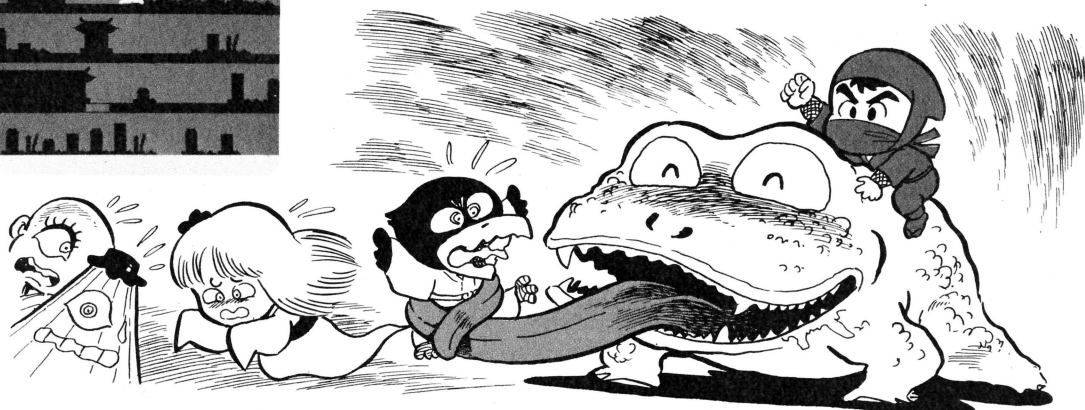
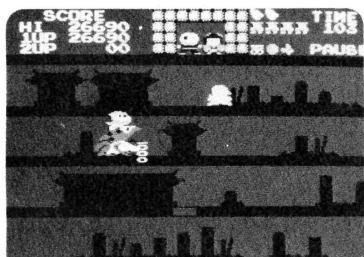
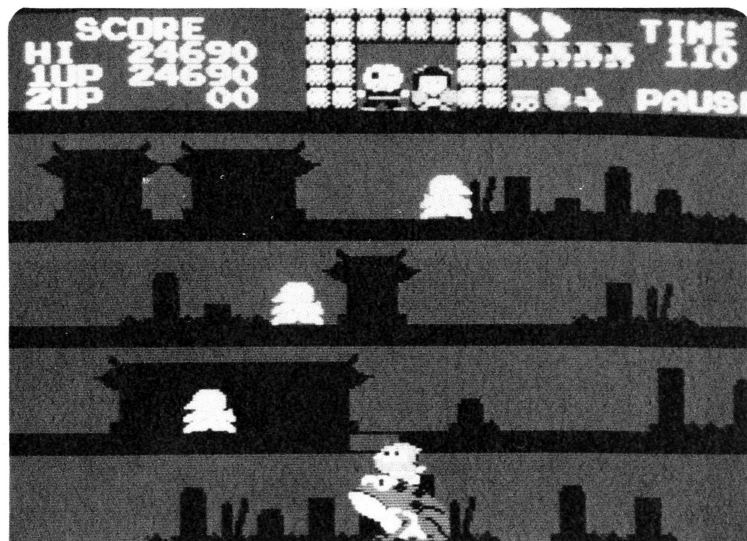
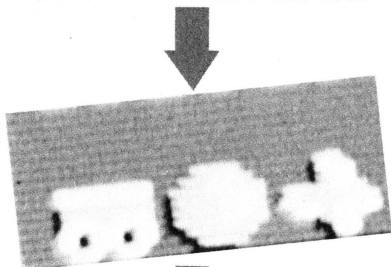
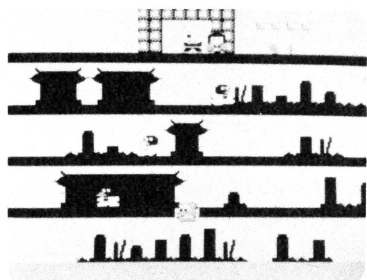
これぞ、じゃじゃ丸忍法の極致、大技中の大技。敵はタジタジ、タラリタラリの油汗。こんな愉快なことはない。

ちなみに、ゲーム途中で持ちキャラ表示が4人になった瞬間にもパックンは出現するけども、これは画面がゲーム進行中でなくてはダメである。つまり、面をクリアしたあとの得点計算のときにボーナス点が入って、じゃじゃ丸くんが1人増えました、だからつぎの面からいきなりパックンが出てくる――かというと、そうはいかない。世の中それほど甘くないのである。

ところでこの術にも、使うタイミングというものがある。

面がスタートしたときにアイテムが2つあって、敵をバシバシやっつけて、残りが数匹になってしまった。ところがそこで3つ目のアイテムが出て、それを取ってしまい、パックンが出てしまった…。――これじゃあ、なんともおしろくない。

敵数が残り少なくなったときには、3つ目のアイテムが出ても、わざと取らずに見送って、つぎの面まで楽しみをとっておくというのも戦法の1つだろう。

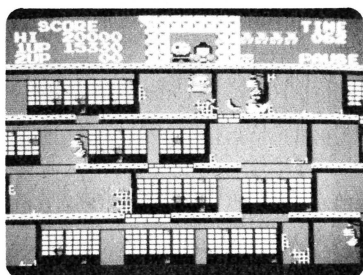
なお同じアイテムを2つ以上取っても、それは1つとしか数えられないので、覚えておいてほしい。

ステージ別攻略法

さて、各ステージの解説をカンタンにしておこう。

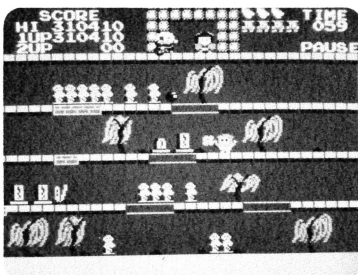
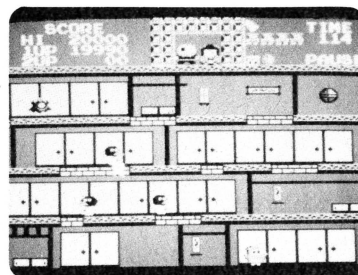
敵は各面に８匹。１匹の親分と、７人の子分で構成されており、親分キャラがつぎのステージの子分。ひと通りまわると、オールキャストでせめてくる。

安易なテクとしては、フロアの切れめの下で敵がくるのを待ち、ジャンプして体当たりをしかける。気絶したところで、一気に手裏剣でとどめだ！

面が進むと敵の回復するのが早くなってくるので、す早い操作が必要だよ。

なお設定は、異なる４種類の背景が順番に出てきて、キャラ、背景ともに、ひととおり出つくすと最初にもどる。

面数	登場敵キャラ		背　景
1	おゆき×8		妖怪墓地
2	おゆき×7	クロベエ×1	ちょうちん長屋
3	〃		柳街道
4	クロベエ×7	カラカッサ×1	なまず屋敷
5	〃		妖怪墓地
6	〃		ちょうちん長屋
7	カラカッサ×7	ヘドボン×1	柳街道
8	〃		なまず屋敷
9	〃		妖怪墓地
10	ヘドボン×7	ピン坊×1	ちょうちん長屋
11	〃		柳街道
12	〃		なまず屋敷
13	ピン坊×7	カクタン×1	妖怪墓地
14	〃		ちょうちん長屋
15	〃		柳街道
16	カクタン×7	おゆき×1	なまず屋敷
17	〃		妖怪墓地
18	〃		ちょうちん長屋
19	オールキャスト		柳街道
20	(おゆき・クロベエのみ２匹、		なまず屋敷
21	他は各１匹)		妖怪墓地

▲ 妖怪墓地。どこもかしこも墓石ばっか…

▲ 障子の破れた、古びたちょうちん長屋

▲ 柳街道はお地蔵さんが並んで、ヒッソリ

▲ なまず屋敷でじゃじゃ丸くん奮戦中！

ボーナスステージは楽勝

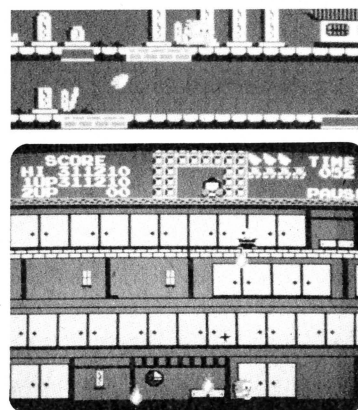
花びらを３枚集めると、待望のボーナスステージ。なまず太夫との対決だ。

ひきょーもんのなまず太夫は、画面の上から火の玉をほうり投げてくる。これをかわさなくてはならないのは当然なんだが、こいつは下に落ちてもしばらくは残っているので、要注意だ。手裏剣で撃つと、命中した場所で停止し、しばらくして消える(得点はゼロ)。

上向きに手裏剣を投げて（Ⓑボタンを押すだけでよい)、なまず太夫に当てて落としてしまおう。やっつけると5000点だ。

最初のボーナスステージでは、なまず太夫は１人しかいないが、回をかさねるごとに２人、３人とふえていく。火の玉がバラバラ降ってくるうえに、火の玉にジャマされてじゃじゃ丸くんの攻撃がなかなか上までとどかなくなってしまうのだ。それでも負けずに撃ちつづけるしかない。

あわれ火の玉攻撃をくらってしまうと、ボーナスステージはそこで終了となってしまうのだった。

みごと、なまず太夫をやっつけてクリアすると、さくら姫とのアツアツラブシーンが待っている。余裕でやっつけて、姫を救い出すっきゃない！

必殺ワザで高得点をねらえ!!

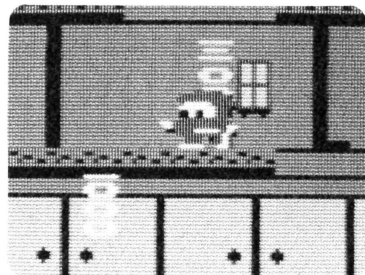
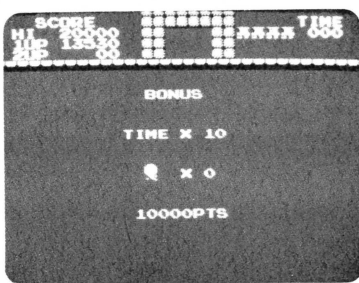
じゃじゃ丸くんの魅力は、なにも忍法の連発ばかりじゃあない。お兄さんでもある「忍者くん」直伝の、数々の必殺ワザもそっくりそのまま使えちゃうのだ。

知っている人は復習の意味でもう一度、知らなかった人は、「おーっこれはすごい！」と感動しながら、じっくり研究してもらいたい。

2度撃ちでプラス1000点

敵キャラを画面上部で手裏剣で倒したら、はいサヨウナラ、などと見送らずに、下へ落ちていくところを自分も下に降りて追いかけ（じゃじゃ丸くんのほうが落下スピードが早いので追い越すことができる）、ふたび手裏剣を撃ちこむ。すると1000点加算されてしまうのだ。

ネライ目は画面のいちばん上。フロアの穴が上から下までストーン、とぬけている所がやりやすく、最上段で敵を撃ったら、すぐにいちばん下までとび降りて待ちぶせし、もう一発！——といった感じでやってみるといいね。

あんまりネラってかかって、ほかの敵を見落とさないように。

手裏剣節約で1万点だ！

ひとつのステージを、8発以内の手裏剣攻撃でクリアすると、なんと1万点のボーナスがもらえちゃうのだ。

方法としては、つぎの2とおりがある。

(1)すべての敵キャラを1発で倒す。敵の攻撃との相うちが1発でもあったらOUT！

(2)とにかく手裏剣の使用回数を8発以内におさえておき、トロッコや「ガマパックンの術」で敵を全滅させる。

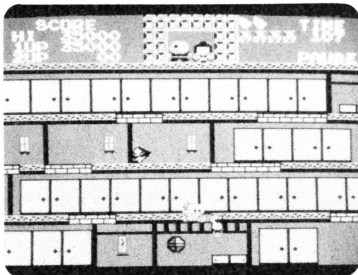
もし本気でねらってかかる場合は、アイテムが出るまで手裏剣をガマンして、トロッコあるいは第3のアイテムが出たら、ここぞとばかりに利用する、という方法がベストだろう。

インケン待ちぶせ殺法

さきほども紹介したが、必殺ワザということで、あらためてもう一度。

フロアの切れ目の下にじゃじゃ丸くんを位置させ、敵が切れ目にさしかかるのを待つ。敵が来たところでジャンプして体当たりして、敵キャラが失神したところをすかさず手裏剣でとどめをさす。——という、インケンな楽勝戦法だ。

敵の親玉、ピン坊、カクタンなど、体当たりの必要な敵には、きわめて有効である。

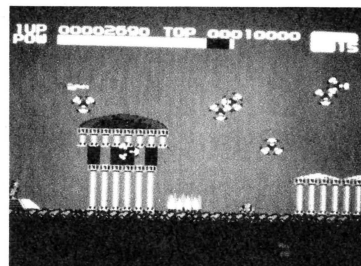
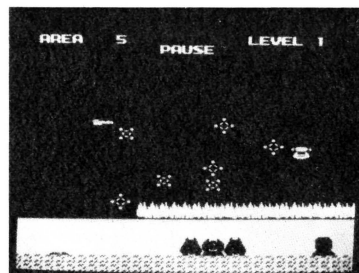
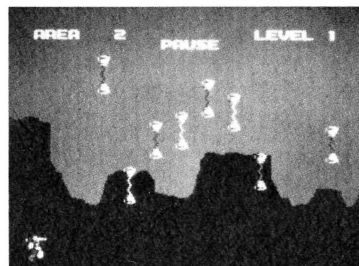
ただあまり余分な高さのジャンプをすると、出会いがしらにいきなり敵の攻撃をくらって、こっちがやられてしまうというパターンがありうるので、ビシッとするどいワザの切れも必要だよ。

How TO Win
ファミリーコンピュータ

VOLGUARD II
ヴォルガードII

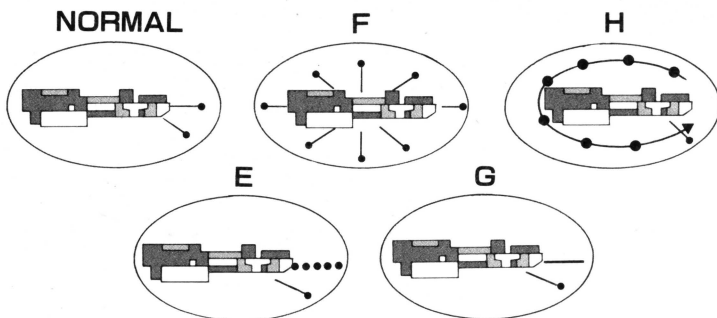
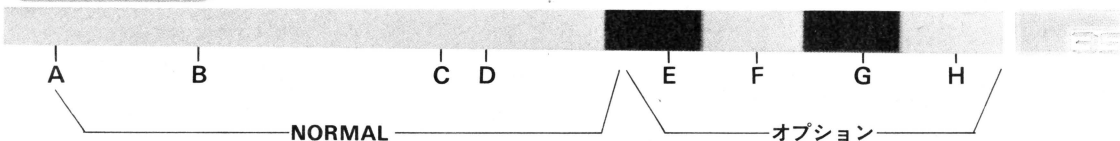
パソコンで人気をはくした、合体ロボのヴォルガードがファミコンにやってきた！　飛行機のままプレイするか、ロボでゲームするかは思いのまま。集中砲火の雨が降ろうと、ダメージ100までゲームオーバーなしのニュータイプ。はたして敵キャラをいくつ見ることができるかな!?

地球開放の闘いに飛び立て!!

かつて遠い星から飛来し、古代地球に文明をもたらした高度文明人がいた。

19XX年、母星から地球を見守り続けていた彼らは、兵器造りにあけくれ戦争をくりかえす地球人に、他の惑星までにも及ぶ宇宙全体の危機を予感した。そのため高度文明人たちは、巨大コンピュータ〝ズイガム・ボルド〟で地球人を洗脳・管理することにしたのだ。

ゲームの舞台はそれから数百年後、西暦2XXX年。コンピュータの管理を受けつけず、自らの意志を持った人間が現れ始めた時代である。彼らは世界に散らばった仲間たちとテレパシーで連絡をとりあい、地球を自分たちの手に取りもどすために立ちあがった。彼らの戦闘兵機は、地球がコンピュータ管理下に入る以前の戦闘機と自分たちのオリジナルを合体させた高機動戦闘システム〝ヴォルガード〟だ。

はたしてこれで巨大コンピュータをたおすことはできるか。コンピュータの支配から地球を開放できるのはヴォルガードをコントロールするキミだけだ。さあ今、敵コンピュータに向かって飛び立て!!

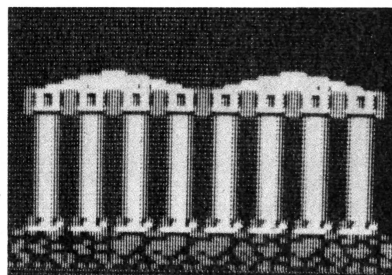
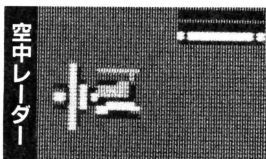
4つのオプションで攻撃力をパワーアップ!!

このゲームの見せどころのひとつは〝オプション〞。パワーが増えてくるにしたがって、4とおりの攻撃が使えるようになる。しかし、パワーがあってもエネルギー船と接触をおこなわない限り、オプションは使えるようにならないのだ。パワーは、タマ2発撃つと1減って、敵に当たると1ふえる。もうひとつの特徴は、ダメージが100になるまではプレイできることだ。つまり、敵のタマが100発当たるまでは、ゲームを続けられるんだ。

パワーゲージ

プレイヤー機の攻撃力

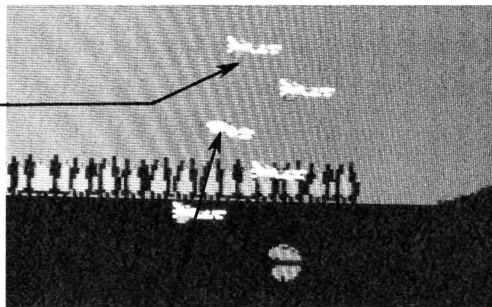
Ⓐ	地上に対するタマしかでなくなる。ダメージを覚悟で敵に体当たりしてパワーをふやすか、エネルギー船のくるのを待つしかない。
Ⓑ	この点以下ではせっかく第2機と遭遇しても、合体変形ができなくなる。しかし空中攻撃はできるので、パワー回復にがんばろう。
Ⓒ	4つのどのオプションも、このC点よりパワーが減ってしまうと使えなくなる。境界をしっかりアタマに入れて、ムダ使いに注意。
Ⓓ	このパワーでゲームはスタートする。エネルギー船との接触でパワーがふえる。早くオプションをつけられるようにしよう。
Ⓔ	連打。攻撃がラクになる。おもしろいようにタマがでるので、ムダダマをだし過ぎてパワーを消費しすぎないように注意が必要だ。
Ⓕ	8方向攻撃。敵がたくさんでてから中央でボタンを押すと効果的。第2機は敵の体当たりに弱いので、2機編隊で飛ぶとき有利な攻撃。
Ⓖ	レーザー。おもしろいように敵を破壊できるが、撃ちすぎには要注意。プレイヤー機を上下させてレーザーを使うと命中率もいい。
Ⓗ	バリア。敵からの防禦と、敵を破壊するという2とおりの使いかたができるが、すき間から攻撃されることもあるので注意。

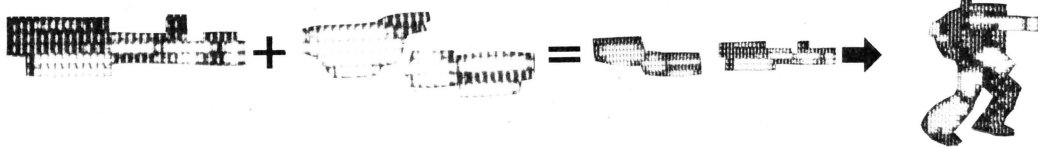
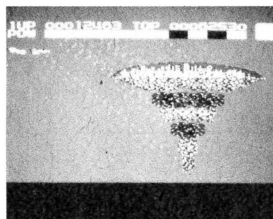
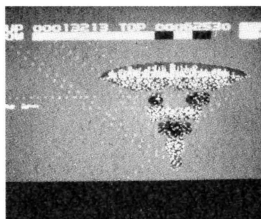
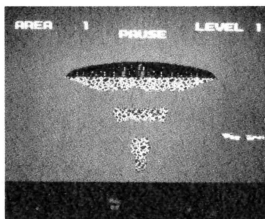
ダメージメーター

敵やタマに当たるとダメージ1。メーター99でゲームオーバー。エネルギー船との接触でダメージは半減する。

0～44	青
50～89	黄
90～99	赤

オプションを使うには

レーダーを壊すのが最初の仕事だ。レーダーは地上と空中にある。ゲームが進むにしたがって2コから8コ壊すと、エネルギー船が現れる。パワーがE以上あるときに➡のところで接触すれば、オプションが使える。つまり、パワーゲージが満タンでも、エネルギー船と接触をしなければノーマルのままなのだ。Hのバリアは、ノーマル、E、F、Gと組み合わせて使うことができるんだ。ノーマルのまま、Hのレベルまで接触しなければ、ノーマル+バリアの攻撃方法も使えるのだ。また、一度オプションが使えるようになれば、C点よりパワーダウンしない限りそのオプションは使える。たとえば、パワーがEまで減ってもレーザーは使えるのだが、そんな時エネルギー船が出現したからといってむやみに接触すると、オプションは連打に変わってしまうゾ。

ヴォルガードⅡ、誕生!!

護衛機

護衛機に守られて第2機が出現。第2機は敵の体当たりでカンタンに破壊されるので、8方向攻撃とバリアを備えていると安全だろう。また、ロボットになるとダメージが少ないので変形して攻撃がゆるむのを待つのもテだ。連打やレーザーが使えるときは、カルく上下しながら、ボタンを押すと二連発になって破壊力もアップだ。

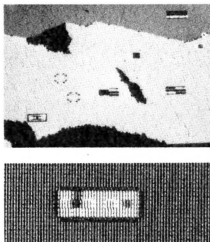
第1機 / 第2機 / 連結 / ヴォルガードⅡ

+
=
➡
巨大コンピュータ"ズイガム・ボルド"を破壊せよ

ここを突破してつぎのエリアに進出。ねらうポイントは2カ所だ。

中枢を守るバリアがとれて中枢が見えたゾ。パワーも少しふえた。

ヤッタ!! ウォーンとうなり声をあげながらコンピュータは死んだ。

各エリアの最後に出てくる最大の難関。中枢の位置をよく見きわめて集中砲火をあびせよう。このとき、中枢を守るバリアの壊しかたによりポイントが19000〜21000と違うので注意。敵の攻撃は今までていちばん激しいので、画面左はじの比較的安全な位置から攻撃開始だ。そのとき機を静止させると敵も集中攻撃してくるので、小きざみに上下運動させながら敵のタマを分散させるようにしよう。使うオプションは連打かレーザーが有利だ。

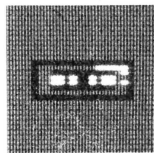
こんなキャラクターもあるゾ

ペンギンあらわる!?

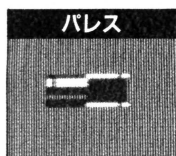
なぜかペンギンが現れる。だし方はカンタン。エネルギー船と接触をしないでいれば、画面の上空にでるのだが。この後、ボーナス点をとるには高度なテクニックがいる。ペンギンを撃つと下に落ちる。その瞬間にもう一度撃つのだが…。触れば、ダメージがあるゾ!!

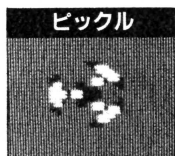
こんなところにFCコントローラーが!?

こんなところにFCコントローラー。タマを撃ってもこわれるだけで、得点はない。使い方は他にありそうだ、というわけでいつものようにボタンを押してみると…なるほど、画面にでている敵キャラはぜんぶ破壊されたゾ。敵をたくさんだしてから使うと効果的だ。

エキストラ

各面に1個はでてくる。これは撃ってもなんの変化もない。接触して初めて効果がでる。パワーの補給がされるのだ。Eよりパワーがあるのとないのでは、ふえ方に差があるゾ。

キャラクター勢揃い、性格をつかんで攻撃開始!!

飛行体

パレス

全ステージ登場。手前に回転しながら列をなし飛行。近づくと上下。20点

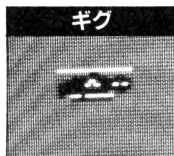
ピックル

全ステージ登場。風車のように回転しながら、サインカーブ状に飛行。20点

ダパー

ブーメラン形。円、サインカーブ、直進と動きが異なる。 50、30、10点

カサック

上下ジグザグ飛行。破壊不能で触れるとダメージ。2機のとき静止し壁に。

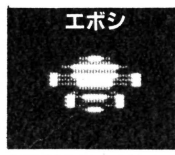
ギグ

黒いヘリコプター。画面右から出現し、Σを描いて左に移動する。 50点

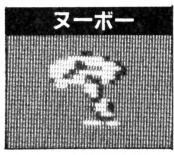
ノン

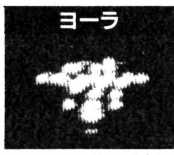
コマ送り的に少しずつ、すい寄せられるよう近づく、まとめて攻撃。50点

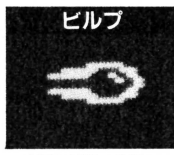
タンゴ

エリアが進むにつれノンといっしょに出現。動きもノンと同じ。 3000点

エボシ

隊列を組み右から左にW字状に移動。上方にタマを3発ずつ発射。80点

ヌーボー

プレイヤー機の位置に合わせ、放物線を描きながらジャンプする。 120点

ヨーラ

円を描きながら移動する。タマは下にしか撃たないので攻撃しやすい。600点

ビルプ

一直線に前進・後退し、静止もする。単独でも集団でも出現する。 700点

ボパー

隊列を組んで、フニャフニャしながらサインウェーブ状に飛行する 80点

ロビ

飛行機"ノーデス"に運ばれて登場。白からオレンジに変色して爆発。10点

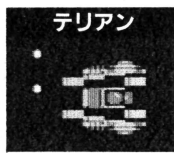
ダナシ

プレイヤー機の動きに合わせて上下運動するが、近づいてはこない。9999点

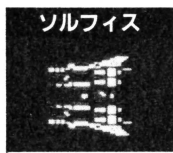
セボフ

地上に立っている。体当たりするかロボットになってパンチ攻撃だ。2000点

ゾルデス

他のキャラが去って出現。上下しながらジグザグ飛行。攻撃力大。 5000点

テリアン

ゾルデスと同じ性格の強敵。やっつけるには大量のパワーが必要。5000点

ソルフィス

ゾルデス、テリアンと同じ性格の大きなキャラクターだ。 5000点

地上キャラは動けない、攻撃力も弱いゾ

ジグル

ポイント300点

アンゴ

ポイント100点

バム

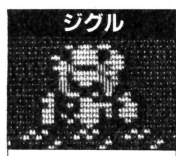
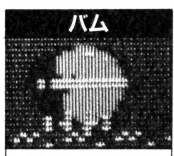
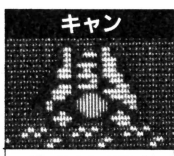
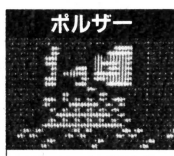
ポイント150点

キャン

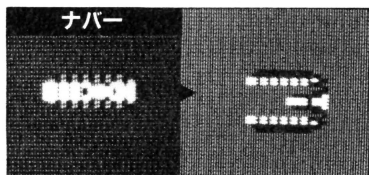
ポイント200点

ポルザー

ポイント500点

マルゴー

ポイント400点

変形するキャラもある

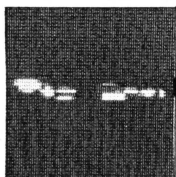
ナバー

右から右へ三角を描いて戻る。去り際に変形。50点

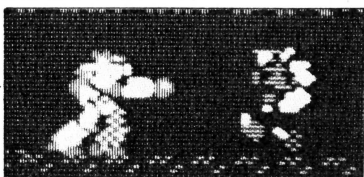
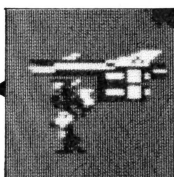
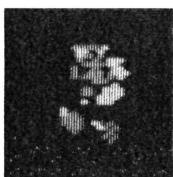
ドング

タマが当たるとロボットに変形。パンチで攻撃。50点

アダパー

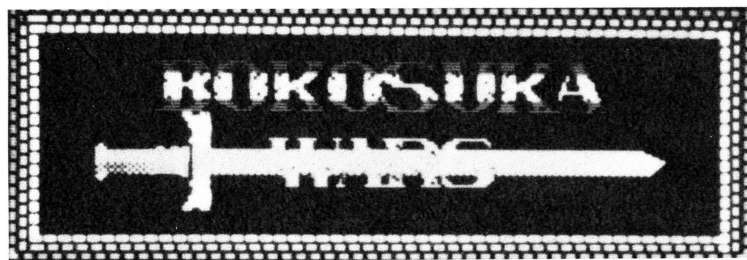
撃つと巨大化。触ると膨大なダメージがある。50点

敵ロボット"タルカス"はパンチで攻撃！

2機連なって飛行していると、下からタマを撃ってくるヤツがいる。

ロボットに変形して一発パンチでもおみまいするか。

ヴォルガードvsタルカスの戦いが始まった！ 力は5分と5分の手に汗にぎる接戦だ。タイミングをみはからって、ハードなパンチを叩き込め。

ノーデス号に乗って、行く手をはばみにタルカスがやってきた。

1機飛行中にでてきたときや負けたときは赤面して逃げる。 3000点

How to Win

ファミリー コンピュータ

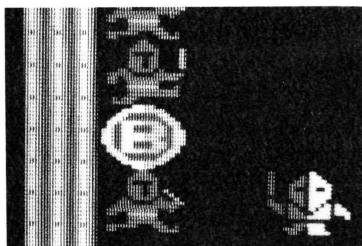
ボコスカウォーズ

アスキーの第1回ソフトウエアコンテストでグランプリを受賞した作品。600mの道のりをリアルタイムでアドベンチャーし、戦うたびに強くなるというロールプレイングの要素をもった戦略ケームだ。

敵の拠点・バサム城へむけて進攻せよ!!

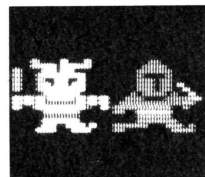
時代は中世、暴君オゴレスにひきいられるバサム帝国は、つぎつぎと隣国に攻め入り、勢力を拡張していった。そして、ついにキミの住む国、スレン王国にも手をのばしてきたのだ。

このままだまっていれば、スレン王国がオゴレス帝国に征服されるのは時間の問題だ。キミはまず、魔法をかけられて木や岩にされてしまっていた味方の兵士を助けだし、バサム城へむけて進攻を開始する作戦をたてた。さあ、戦いがはじまるぞ!!

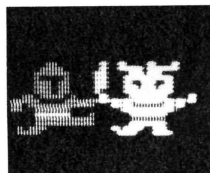
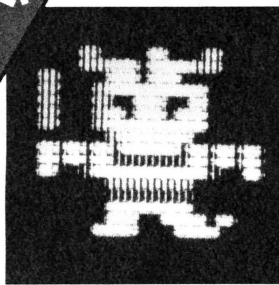
レベルアップをめざせ

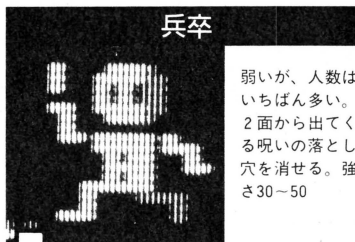
最初、スレン王のパワーは220。でも戦うたびに10プラスされ、最高320にまでなる。こうなると兵卒クラスには無敵だ。味方の兵卒や騎士も、それぞれ3連勝、4連勝で重

兵卒、重騎士に昇格、一挙に80も強〜くなるのだ。このへんにロールプレイング的な要素を感じてウレシクなってしまうキミは、なかなかエライ!

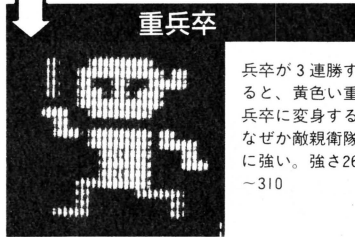
うしろ向きにアタックしたほうがトク!!

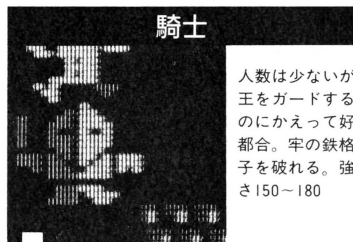
ボコスカウォーズはリアルタイムのゲーム

だが、こちらから動かないかぎり戦闘にならない。そして、戦うときは、進行方向と逆向きに、つまり左から右にアタックすると、実際のパワーは画面表示より20ポイントもプラスされるのだ。つまり敵に積極的に背中を見せろっつーこと。

 イラスト／中野豪

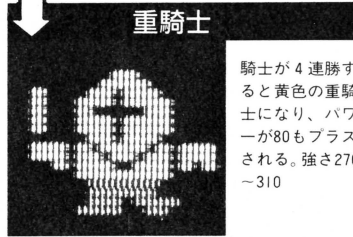
キャスト

味方

スレン王

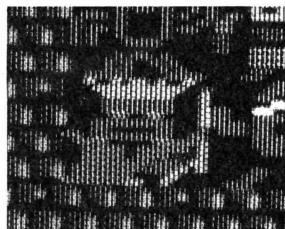
味方の兵を呪いから解き放つことができる。また森の大木を切り、国境の壁を壊せる。彼がやられたらゲームオーバー。強さ220〜320

兵卒

弱いが、人数はいちばん多い。2面から出てくる呪いの落とし穴を消せる。強さ30〜50

重兵卒

兵卒が3連勝すると、黄色い重兵卒に変身する。なぜか敵親衛隊に強い。強さ260〜310

騎士

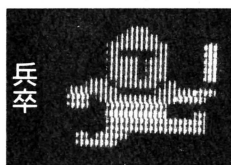
人数は少ないが、王をガードするのにかえって好都合。牢の鉄格子を破れる。強さ150〜180

重騎士

騎士が4連勝すると黄色の重騎士になり、パワーが80もプラスされる。強さ270〜310

敵

オゴレス王

600m先のバサム城のいちばん奥にいる。こいつを倒せば1面クリアだ。第1面では強さは100。

親衛隊

城を守る強い敵。王は戦わないほうが無難。重兵卒には弱い。強さ250

兵卒

草原、森林、草原に登場。弱いので、パワーアップに利用するといい。強さ10

騎士

スレン王の出会う最初の敵。パワーが低いときは、これによくやられる。強さ50

摩術師

岩屋と最後のオゴレス王の部屋に登場。王が横切ると幻戦士をくりだしてくる。強さ30

獄吏

5カ所ある牢屋の番人。兵卒は最初のうちは獄吏にぶつからないように。強さ 30

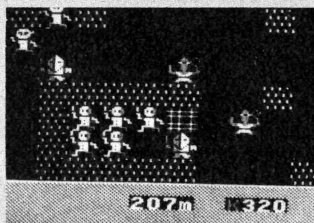
重騎士

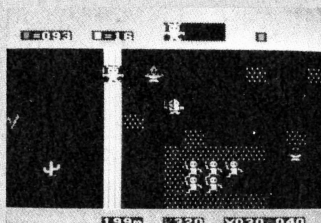
バサム城近くの城跡地帯から現れる。集団で向かってくる難敵だ。強さ100

幻戦士

やられても何度でも生きかえる。魔術師が倒されると、いっしっしょに消える。強さ50

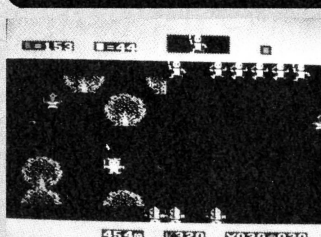
メンバーの役割りを知ろう

牢を破る——騎士

国境近くには牢があり、味方の兵卒が5人とらわれている。牢の鉄格子を破れるのは騎士（重騎士もOK）だけ。オゴレスを倒すには、牢破りが必要だ。

国境の壁を破る——王

100m進むごとに、草原ー森林ー荒野…と地形が変わる。この国境の壁を壊せるのは王だけ。バサム城まで、この城壁を5回破らなくてはならない。

落とし穴をうめる——兵卒

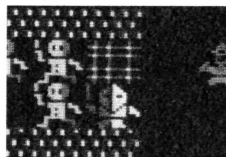
兵卒なんて弱いからと、バカにしないように。2面以降には呪いの落とし穴があり、騎士や王は落ちると死んでしまう。でも兵卒が通過すると、この穴は消えてしまうのだ。

木を切り倒す——王

バサム城までの中間あたりで、森林地帯に入る。大木がいっぱいで、兵士たちはたびたび立ち往生。そんなときはスレン王が大木を切り倒してあげよう。

これがバサム城までの道

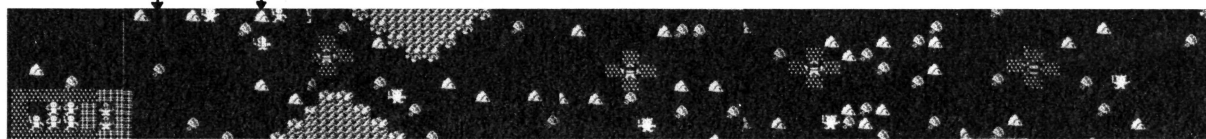
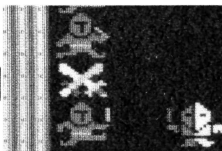
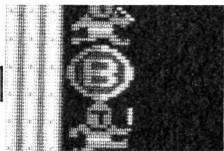
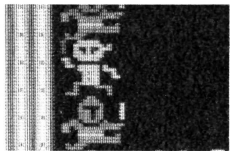
国境越えは王の手で

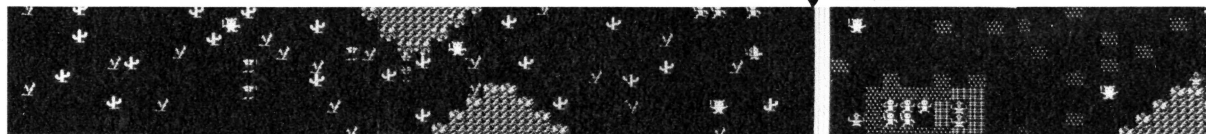
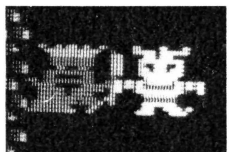
国境は、バラバラになった兵士をまとめ、味方の陣形を整えるのに役にたつ。とりのこされた兵がいないか確認したら、壁を破って先へ進むのだ。

牢を打ち破れ！

王境近くの牢に、兵卒が5人とらわれている。騎士をくり出して牢を打ち破ろう。ただし、兵卒を外に連れ出すとき、獄吏と接触しないように。

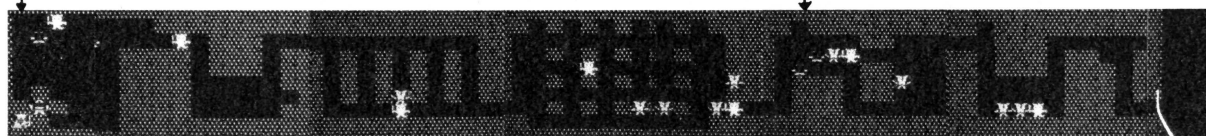
あと500m

岩にも注目！

森林をぬけると、つぎの100mは岩がゴロゴロころがっている荒地。この岩の中にも味方の兵士がいるので、一つ一つ押しながら進んでいこう。

3連勝で重兵卒にレベルアップ！

兵卒は3連勝すれば重兵卒になれる。パワーは一挙にプラス80。見るからにニクタラしい顔になるが、これがなかなかたのもしいヤツなのだ。

◀あと200m

オゴレス王を倒せるのはスレン王だけ

いよいよ最後の決戦だ。なるべくたくさんの味方をひきつれ、親衛隊や魔術師・幻戦士をかたづけておこう。オゴレスを倒せるのは、スレン王だけなのだ。

親衛隊の登場

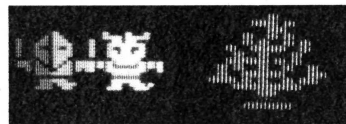
バサム城に攻め込んだゾ。そら恐ろしい顔をした親衛隊がやってきた。まともにやり合ったら、命がいくらあってもたりない。重兵卒よ、たのんだゾ。

のりだ！

暴君オゴレスはバサム城にいる。木や岩に姿をかえられた味方の兵たちを助けだし、戦力を強化しながら、バサム城までの600 mを進んでいくのだ。さて、その道のりはどんな地形になっているか？

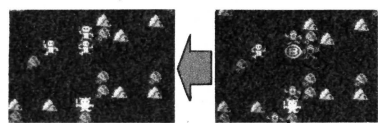
スタート

兵卒を助けたゾ

押してもなんの変化もない木がつづくとイヤになるが、あきらめずに押していこう。ブッと音がして味方の兵が現れるゾ。

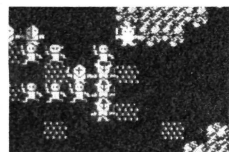
騎士を発見！

味方の兵士は、最初魔法で"木"にされている。上下左右どこかから1回押せば、人間にもどれるのだ。

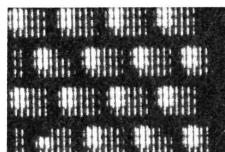
◀あと600m

魔術師を倒せば……幻戦士も消えるゾ

魔術師の上下を王が通ると、幻戦士が現れる。魔術師さえ倒せば幻戦士は消えるので幻戦士とは戦うな！

王はジャマな木を切り倒せるのだ

森村地帯は大木でいっぱい。上へ下へと動きまわれば通過できるが、それでは敵とぶつかってしまう。王が木を切って道をつくるのがいちばんだ。

敵重騎士に気をつけて！

城跡を進行していくと、敵の重騎士が群をなしてやってくる。まともにやりあったらいくらスレン王でも勝ち目はない。うまくガードしてあげよう。

ブロックも1つ1つ押していこう

荒地の次は昔の城跡。紫色のブロックの中にも、魔法をかけられて姿を変えられた兵卒や騎士がいるかもしれない。押し忘れのないように！

◀あと300m

ここにも味方が隠れているかも…

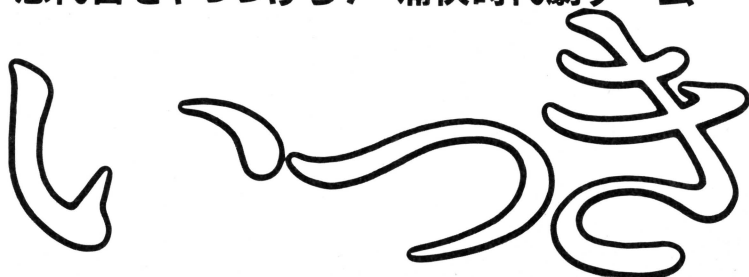
砂漠を通りすぎると…いよいよバサム帝国だ。最初は草原、かん木の中にも味方がいる。このあたりでは味方が1人でも増えると心強い。探しまくろう。

城跡のつぎは砂漠。ところどころにサボテンがはえていて、すこぶる進みにくい。王はここでも1本ずつキチンと押して、味方を助出するのが仕事だ。

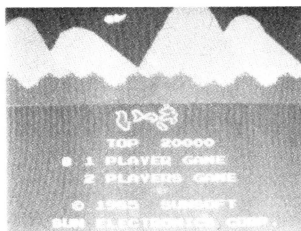
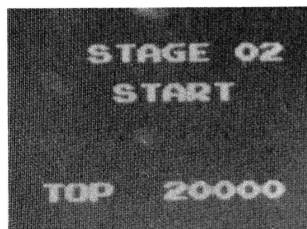
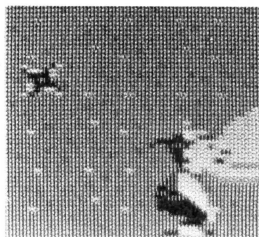
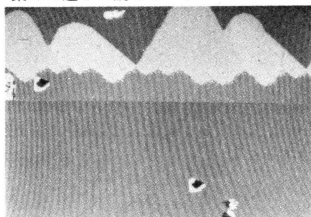
◀あと100m

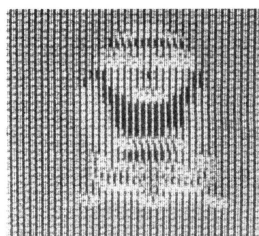
How TO Win

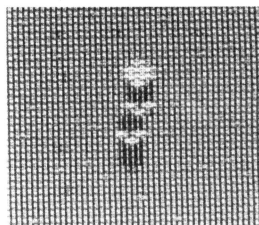
ファミリーコンピュータ

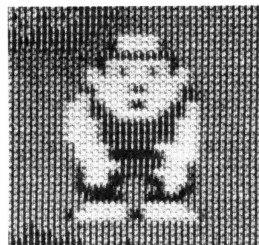
悪代官をやっつけろ！ 痛快時代劇ゲーム

悪代官のあこぎな年貢の取りたてに耐えかねた権べと田吾は、とうとう百姓一揆を起こしてしまった…！ エグいBGMとムードが愉快な"いっき"がファミコンに登場。

●忍者を倒して悪代官の屋敷へ乗り込もう！

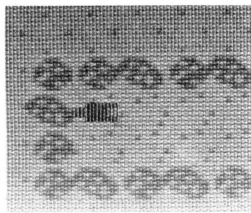
てなわけで権べと田吾は、忍者を倒しながら悪代官の屋敷へと進んでいくんだ。攻略法としては、アーケード版になったレーダーがないかわり、小判の位置が一定なので覚えてしまうこと。忍者は画面上からしか出現しないので上を注意する。大根、葉っぱの使う時を考える。あとはカマを投げる時は動きが止まるので、手裏剣に注意を。また、このゲームには早いもの勝ちプレゼントがあって、1面クリアするごとに出てくる秘密の文字を8個集めると、賞品がもらえるんだ。キミも早く8面クリアして賞品をもらっちゃおう！

◀エグいBGMとともに、いっき、は始まった。権べと田吾は屋敷まで行ける？
▼中央の■の中に文字が1つ隠されているんだ。8コ集めて逆さに読むと…？

▲チャレンジステージでは、お地蔵さまがおにぎりを投げてくれるぞ。落とさず10個とれば5000点ボーナスだ

●権べ 草刈りカマで忍者を倒せ！

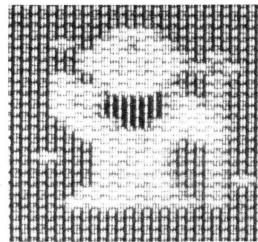
お百姓さんのひとりで、このゲームの主人公だ。カマを投げて忍者を倒し、小判を拾って悪代官の屋敷まで行くんだ！

●田吾 権べと連携プレーをとろう！

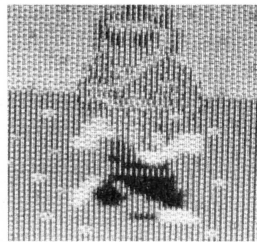
2人めの主人公が、この田吾、権べといっしょに助け合って、悪代官をこらしめるために屋敷をめざしている。

●竹ヤリ 忍者を倒せば高得点！

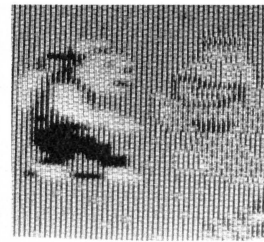
これを拾うと一定時間、竹ヤリで忍者をやっつけられるんだ。高得点になるけれども、カマを投げられなくなるので気をつけよう。

●小判 8個集めて1面クリアだ！

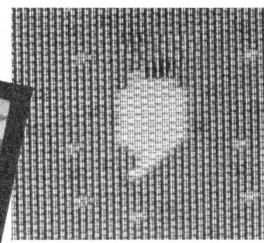
これを8個拾っていくと、1面クリアとなる。各エリアによって落ちている場所は一定だから、完全に覚えてしまおう。 200PTS

 イラスト／十枝内淳一

●巻き物　お百姓さんがひとり追加だ！

得点が高くなっても増えないかわりに、この巻き物を拾うと、味方がひとり増える。巻き物が出てたら確実に取れ！

●お地蔵さま　ありがたやありがたや…

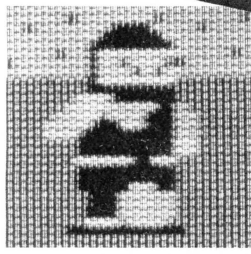
他にもきつねさまなどがいる。妖怪を追い払う力をもっているし、チャレンジステージでは、おにぎりを投げてくださるのだ。

●妊怪　カマが投げられなくなる!?

これにとりつかれると、カマを投げられなくなるので注意しよう。出てきたらお地蔵さまの近くに行って、追っぱらってもらおう！

●腰元　とりつかれると動けない！

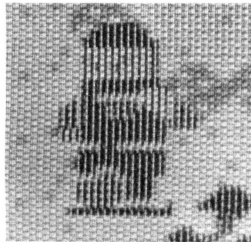
つかまると数秒間、身動きできなくなってしまう。もうひとりのお百姓さんに助けてもらうことができるけど、とにかく逃げよう！

●大根　拾えば足が速くなる！

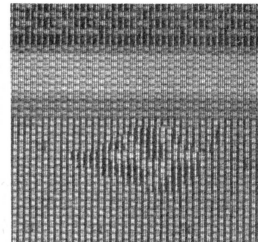
大根はお百姓さんをパワーアップさせて、足を速くしてくれるんだ。むずかしいところにある小判はこいつですばやく拾おう。

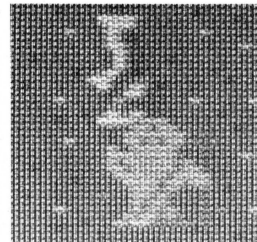
●鉄砲隊　弾を撃つ！

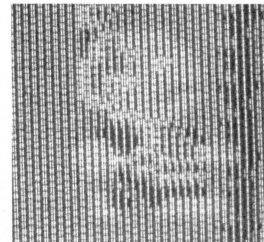
カマではやっつけられないくせに、鉄砲隊の前にくると弾を撃ってくる、とんでもないヤツらだ。気をつけていくしかなさそうだ。

▲第2エリア、お墓・池地帯全面図。

●黒忍者　手裏剣がやっかいものだ！

悪代官よりさしむけられて、権べを倒そうと手裏剣を投げつけてくる。急に画面に出現する者もいるので注意しよう。100ＰＴＳ

●赤忍者　とにかくこいつは足が速い！

黒忍者よりも、足が速いので、体当たりや手裏剣にはちょっと気をつけないとすぐにやられてしまう、あぶないヤツだ。200ＰＴＳ

●木の葉　忍者なんか敵じゃない！

拾ったプレイヤーは分身の術が使えるようになって、忍者と手裏剣に対して無敵となるんだぞ。拾うタイミングを考えようぜ！

●けむり　チャレンジステージへ！

こいつをつかむと、１面クリアをしたあとで、チャレンジステージへと進むことができるんだ。絶対にとっておこうね！

●代官　つかまえれば１面クリアだ！

たまに代官がヒョコヒョコとやってくるんだ。こいつをつかまえれば、そこで１面クリアとなって次の面へ進めるぞ！　100PTS

How TO Win ファミリー コンピュータ

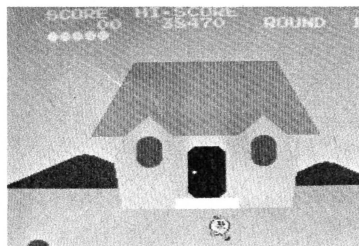
パックランド

パックマンとモンスターたち、そしてフェアリーのお贈りする、ファンタスティック・ゲーム。軽快なサウンドと、明るさいっぱいの背景が魅力だ。合言葉は「不思議なことが当たり前」!

妖精の国まで旅に出よう

フェアリーランドからひとりで遊びに出てきた妖精が、迷子になっちゃった。それを見つけた、心やさしきパックマン、妖精の国までこのコを送っていってあげることになって…。——という、アーケード版をプレイしたことのある人なら、だれでもご存知のストーリー。

ところがイジワルなモンスターたちが現れて、パックマンをジャマしにやってくる。こいつらの攻撃をかわしながら、冒険は街で、森で、谷間で、…などといろいろな場所で展開されるのだ。

なんにしても「不思議なことが当たり前」のパックランド。どこで何が起こるか、わかったもんじゃない。ハプニングに胸をときめかせながら、妖精の国をめざそう。

▲フェアリーランドをめざして、パックマンの旅が始まる

▲フェアリーランドに到着。あれれ、看板だけなんですかあ…?

魔法のクツ

フェアリーランドに妖精を送りとどけると、女王さま(アーケード版では姿を見せてくれたけど、ファミコン版では画面に出てこない。残念!)がお礼として魔法のクツをくれる。

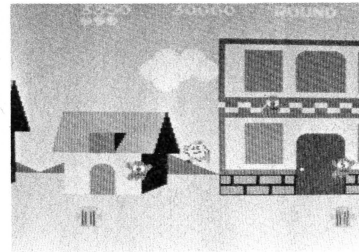
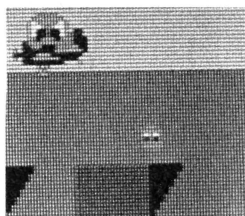
こんどは十字ボタンを続けて押すことによって連続ジャンプで空中を飛ぶことができ、帰り道はスイスイ! というワケだ。

このテクニック、慣れないとなかなかムズカシイかもしれないよ。いきおい余って、モンスターにつっこんでいく、なんてことのないように気をつけてね。

パワーエサ

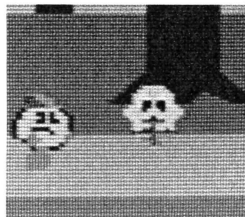
パックマンがこのパワーエサを食べると、モンスターは青くなり、一気に形勢逆転。このチャンスをのがす手はないぞ。

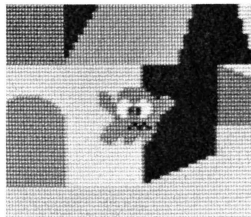
やっつけるごとに200→400→800→1600→3200と得点が倍増。飛行機から落下する小モンスターも数に入ってくれるから、3200点の次の7650点も夢ではないのだ。

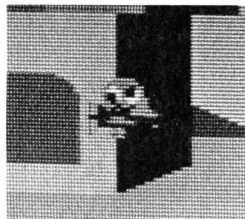
パワーエサの近くに来たら、モンスターをじっくり引きつけて、大量得点をネライにかかるっきゃない! このテクニック、ぜひお忘れなくね!!

行く手をはばむモンスターたち

クライド

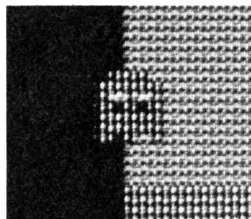
モンスターの親分。さすがにいちばん強く、動きも速い。回数もいちばんよく出てくる、ほんとイヤなヤツ。

ピンキー

クライドの1の子分で、親分に対して忠実である。クライドと一緒のときには、十分気をつけること。フェイントもある!

インキー

何を考えてんだかわからんヤツ。そんなに強くはないが、飛行機に乗っていると、つっこんでくるから気をつけろ!

ブリンキー

モンスター軍団の下っぱ。気が弱い上にドンくさいが、こいつもフェイントをかけてくるので注意したい。

スー

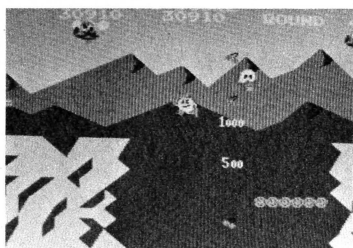
唯一の女性モンスター。つねにパックマンの後ろにいて、タイムアウトになると追っかけてくる。その正体はナゾ。

小モンスター

飛行機に乗ったモンスターが落としていくのがこれ。当たるとミスだが、ヘルメットで受けると1個300点。

フルーツ

基本的には、①勝手に出現するもの、②画面上のどこかに触れると出るもの、③空中を1個飛んでいて、それを取るといっぺんに何個も出現するもの、——の3通りがある。

パックマンが取るごとに4段階まで得点がアップしていき、5つ目は1段階目の得点になる(たとえばチェリーなら、100→300→500 →1000→また100)。

トリップが進むにつれて高得点のフルーツが登場するけど、それは「お楽しみ」ということでナイショにしておくね。

1トリップ終了

1トリップは行きが3R、帰りが1Rの、計4つのラウンドで構成されている。アーケード版とマップが変わっているので、あらためて研究してみよう。

家にもどったパックマン。しかし妻も子供もいない。——そう、ファミコン版はパックマンの独身時代の物語だったのだ!?

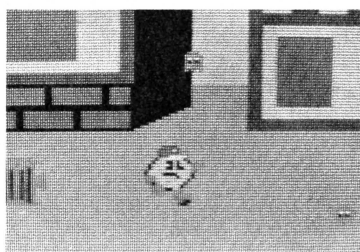
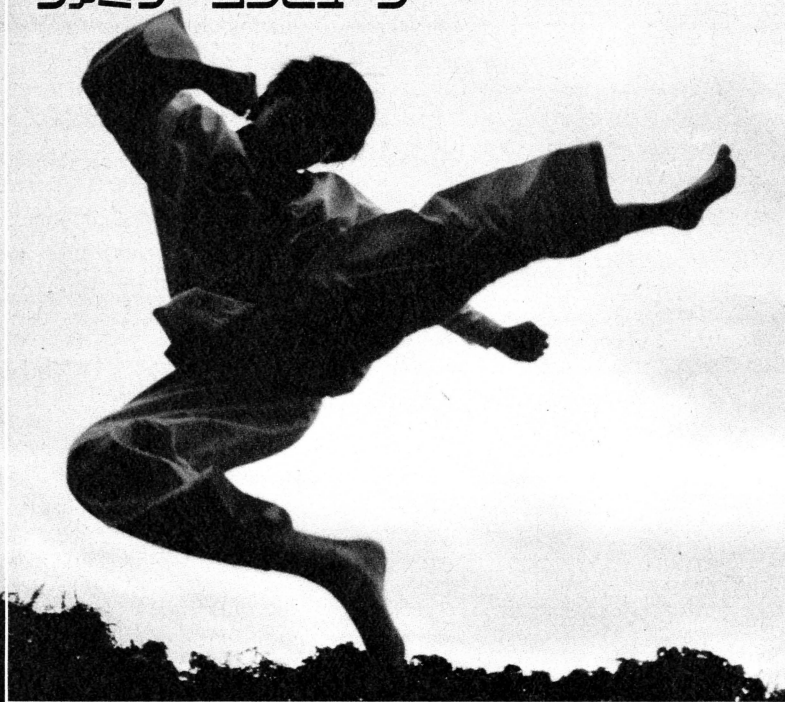
ちなみに各ラウンドの終わりのブレイクタイムは、10～7650点(通称「ナムコ点」)のボーナスチャンスでもあるから、がんばって高得点を狙おう!

隠れフィーチャーのヒミツは?

アーケード版でいろいろ話題になった、さまざまな隠れフィーチャー。ヘルメット(小モンスターを受けられる)、ワープ、透明(一定時間無敵)、風船(7650点チャンス)、花(?)などがあったが、ファミコン版ではは たしてどこまで入っているのだろうか?

新しいフィーチャーが入っているのかどうかも、注目されるポイントだ。

アーケード版と同じく、消化栓や切り株などを反対側から押すと、「何かが起こる」のである。アーケード版ではスコアに関係があって、それによって押せるものの位置が決まっていたけど、ファミコン版では、はたしてどうなんだろうね。

そのへんは、ゲームしながらのお楽しみ。じっくり解明してね。

KARATEKA

武 STORY

君の名はカラテカ。厳しい修練をつみ超人的な空手のワザを身につけたすぐれた武道家だ。

そんな君に信じられない知らせが届いた。

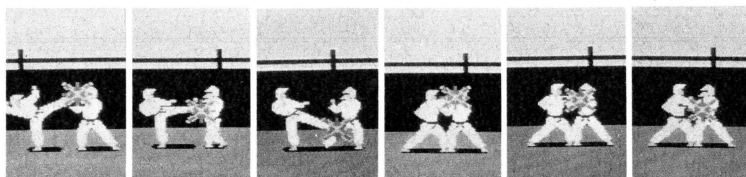
なんとふるさとの村がアクマ将軍とその手下達に焼き払われ、君の愛するマリコ姫がさらわれたと言うのだ。

君は愛するマリコ姫を救うためにアクマ将軍の館にひとりでのりこみ、力の限りをつくして悪人どもと戦うことになったのだ。

次々と手強くなるアクマ将軍の手下達を打ち倒し、超人的な秘技を持つアクマ将軍を撃ち破るのは容易ではないが、君の助けを待っているマリコ姫のためになんとしてもやりとげなくてはならない。

カラテカの戦いが始まった……

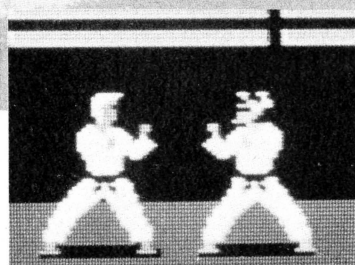
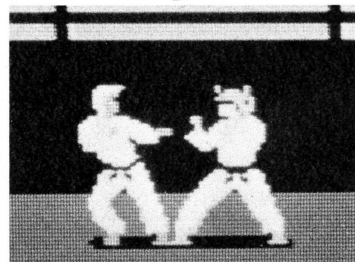
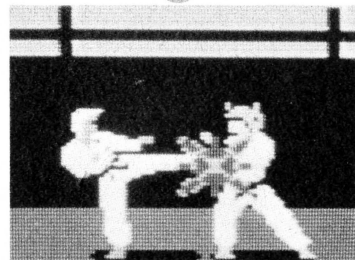
◉これがカラテカの必殺ワザだ!◉

武 第一関門

アクマ将軍の館は海辺から始まる。この海辺を守っているのはマクマ将軍の手下の中では1番弱いやつらなので比較的簡単にやっつけることができる。

敵は常にカラテカにむかってじわりじわりとすり足で迫ってくるので、タイミングに合わせて敵の足めがけて放つローキックが1番効果的で簡単だが、それだけを使わないでカラテカの6つの技（3種類ずつの蹴りと突き）のトレーニングの意味もかねて、どんどん敵をやっつけてしまうようにしよう。

ただし敵が弱いからといって油断は禁物。

走って移動している時、敵に向かって走り過ぎたりすると、1発でやられてしまうので、勇み足には気をつけること。特に海辺の最後の部分の館の入口の所では、突然敵が出現するので十分気をつけよう。

また、敵をやっつける事ばかり夢中にならないで、敵の攻撃パターンを良く観察するようにしてほしい。

▲第一関門、第二関門の敵には、写真のような間合いで立ってかまえる

▲すると、敵は無防備の状態で接近してくるので、キックやローキックをきめる

▲このくりかえしをやれば、簡単に敵を倒すことができる

武 第二関門

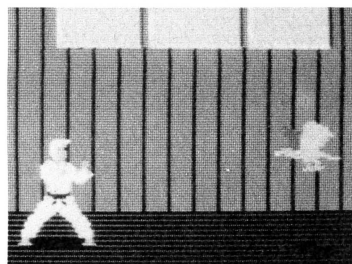
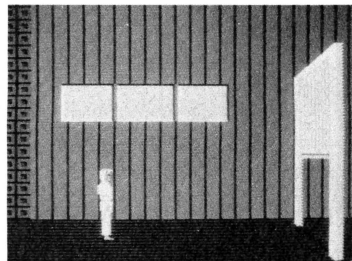
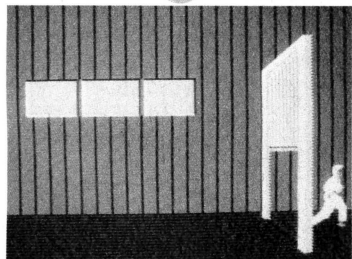
こんどはアクマ将軍の館の部屋の中での戦いだ。敵のレベルはそれほど高くないので、自己流の戦い方をしても勝てるだろうが、確実に早く勝つためのパターンがある。

写真の間合いで敵と対面して敵がよってくるところでタイミング良くミドルキックを放つのだ。うまくやると同じタイミングで何度でも敵にダメージあたえることができるんだ。ぜひ、マスターしてほしい。

この面で初めて登場する敵にタカがいる。

こいつをやっつけるコツはタイミングのみ。コントローラに全神経を集中させよう。

最後におりのわながある。このおりを抜けるには写真の位置に立って、おりに向かって3歩走り、おりにぶつかる寸前に左にもどれると、おりががしゃんと落ちてから少しずつ開いていくので、その下をくぐっていけばよい。慣れるまではけっこう難しいのでよく練習すること。

さあ次は地下室だ。

▲館の中に入るとタカが飛んでくる。こいつをやっつけるのはタイミングがむずかしい

▲第二関門の最大の難関はこのおり。うかつにくぐるとやられるので、この位置で止まる

▲そして、走っておりの直前で止まり、フェイントをかけ、おりがあがった時に走りぬける

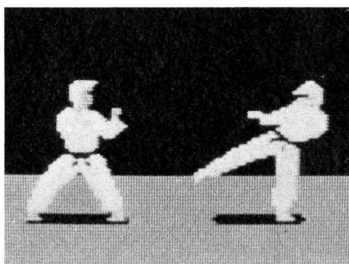
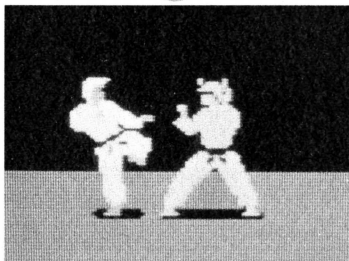
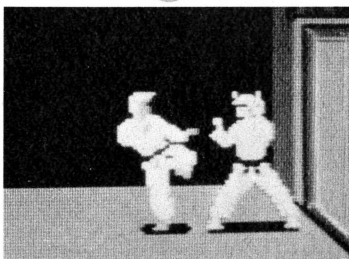
武 第三関門

地下室の敵はいままでと違ってほとんど近づいてこないので、カラテカのほうから近よって攻撃しなければならない。

しかし、やみくもに近づいても逆に反撃されるだけだ。そこで、敵の攻撃パターンをよく見てみると、たいていの場合連続して4回のキックをして少し休むといったものであることが分かる。

そこで敵が4回目のキックを放った瞬間、カラテカのほうから敵に向かって移動し、て敵のふところに入り込んでミドルキックを放つ。うまく決まったら、1度、態勢を元に戻して同じ事を繰り返す。少し面倒だが、一番確実な方法だ。

敵の後ろにドアがあるときには、敵を上の方法でドアのすぐ前まで追いつめてしまうと、敵はもう下がることが出来ないため、連続して何発でもキックを放つことが出来る。

これが決まったときは快感なので、しっかり練習すること。

▲第三関門の敵は、自分から近づいてくることはない。この間合いでタイミングを見る

▲そして、敵が4回キックをして休んでいる時、すばやく近づきキックをきめる

▲このパターンで敵を扉までおいこもう。そうすれば敵は逃げ場を失い楽勝だ

武 第四関門

さあ、マリコ姫は目の前だ。しかし、敵の攻撃も非常に激しくなってくるので気を抜いてはいけない。

まず、最初の難関はタカとの戦いである。

このタカをやっつけるのが非常に難しい。

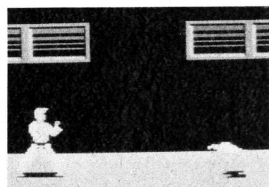
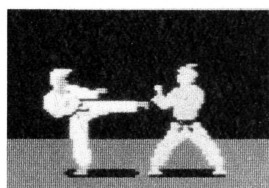
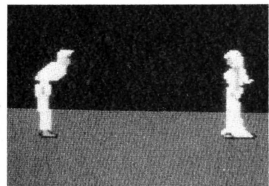
部屋のところでも書いたが、とにかくタイミングが全てである。各自で自分のタイミングを修得してほしい。

なんとかタカをやっつけるとついに出てきたのが悪の権化、アクマ将軍である。

アクマ将軍はいままでの敵の良い点は全てかねそなえた最強の敵だ。

しかし、これまでの敵をことごとくやっつけてきたカラテカならきっと勝つことが出来るだろう。

アクマ将軍を倒したらついにマリコ姫との面会だ。マリコ姫とあったらまず、礼をしよう。礼をしないとカラテカはマリコ姫になぐられてしまうからだ。

カラテカの戦いは終わった。

◀第四関門でまず出てくるのがタカ。こいつさえ倒せれば、あとは楽勝なのだが……

◀こいつが最後の敵のアクマ将軍。ここまでこれたキミなら絶対倒せるはず。ガンバレ！

◀ヤッタ！ あこがれのマリコに会えた。でもうかつに近づいてはダメ。礼儀正しくネ。

▼ついにやった！ キミはマリコを助けることに成功したのだ！——HAPPY END

How TO Win
ファミリー コンピュータ

『パチコン』でパチプロをめざせ!

18歳未満の人には体験できなかったパチンコを、本物そっくりにシュミレーションしたのがこの『パチコン』だ。

パチンコは、釘と穴（入賞役）のたくさんある盤面に玉を打ち出し、穴に入れて玉を増やすゲーム。単純だが、それだけに奥が深い。

『パチコン』には、本物のパチンコ店で大人気のブラボー10型とキングタイガー型の2種類がある。それぞれに8種類ずつのバリエーションがあり、各120台ずつ、合計240台が用意されている。出玉率（玉1個に対して何個増えるか）は5パターンあり、スペシャル台（開放台）も何台かある。

遊び方は2通り。ＧＡＭＥ・Ａは、3000個の玉を出すまで（打ち止め）の時間を競うタイムトライアル・ゲーム。ＧＡＭＥ・Ｂは、10分間の制限時間内に何個の玉を出せるかを競う個数トライアル・ゲーム。それぞれの台の重要な釘は、拡大図で表示される。この釘で入る台と入らない台を見わけられたら、キミはもう一人前のパチプロだ。

遊び方は、コントロ－ラーでバネの強弱を調整し、玉を打ち出すだけ。持ち玉は100個から。１個入賞すると13個の玉が加算される。左右チューリップの上釘に玉がつまることがあるが、そんな時は中央下から赤い帽子をかぶった赤帽君を登場させる。コントローラーの十字ボタンで赤帽君をコントロールし、玉を取りのぞき、うまく元の場所にもどせたら50個の玉がスコアに加算される。

18歳未満でもOK！『パチコン』に年齢制限はないのだ　本物のパチンコ店で大人気の“ブラボー10型”と“キングタイガー型”を攻略して、お父さんに必勝法を教えてあげよう！

天入賞役
良い台は、ここによく入賞する

デジタル・ウィンドー
チェッカーに入賞すると、デジタルの数字が5秒間まわる。数字の組み合わせで賞が決定

ソデ入賞役

チェッカー
ブラボー10型で、最も重要な電動役。入賞すると、デジタル・ウィンドーの数字がまわり出す

チューリップ
入賞すると左右に開く

アタッカー
デジタル・ウィンドーの数字の組み合わせで開く。アタッカー中央はVゾーン

天釘
玉が打ち出され最初に当る釘。左右に打ち分ける時に重要な釘

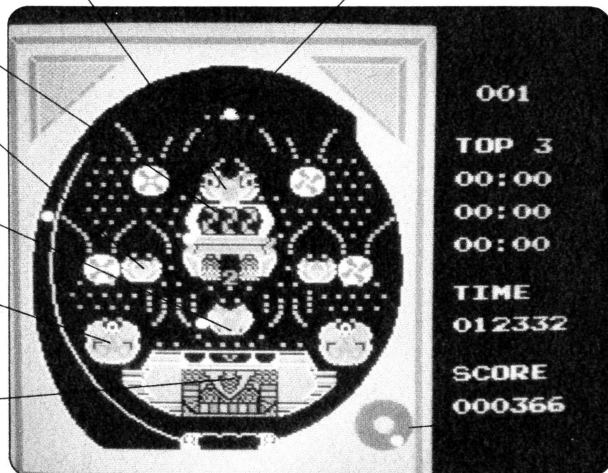
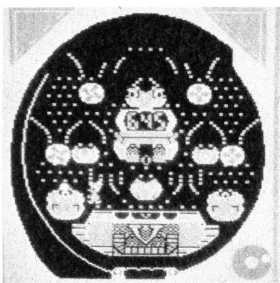
台番号
1番台から370番台まで240台を表示。パチンコ台には、4,9という数字はない

TOP 3
上位3位までの記録が表示される。GAME・Aは時間、GAME・Bは個数を表示

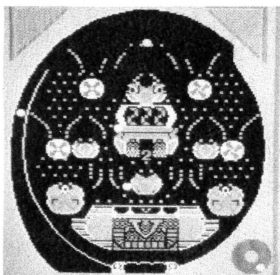
TIME
打ち止めまでの時間、または制限時間を表示

SCORE
玉数を表示。最初は100

バネのインジケーター
バネの強弱を表す

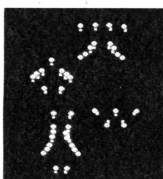
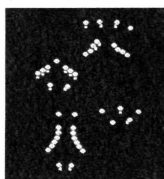
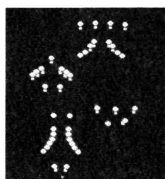
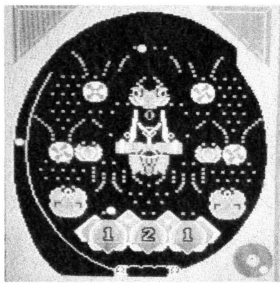
　イラスト／中野豪

ブラボー10

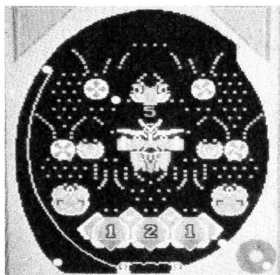
まず、左右両肩と中央下にあるチェッカーめがけて玉をはじく。チェッカーに入賞すると、中央のデジタル・ウィンドーの3種類の数字が回転する。数字が同じ奇数でそろえば大当り！約30秒間アタッカーが開く。ただし、この間にアタッカー両サイドに10個の入賞があれば、アタッカーは閉じてしまう。（Vゾーンに入り続ければ、最高10回まで連続できる）また、3種類の数字が同じ偶数でそろえば中当りで、アタッカーが約6秒間開く。

ブラボー10型必勝法

この台は、両肩と中央の3つのチェッカーに入賞させなければ意味がない。

必勝法は、本物のパチンコ台と同じように天釘の1番左側をねらうこと。こうすれば、天入賞役、左のチューリップ、中央チェッカーに入賞しやすい。

大当りが出ても油断してはいけない。（大当り5種類、中当りは15種類ある）単純に天釘をねらっていると、アタッカー両サイドにばかり玉が流れてしまうので、アタッカー中央のVゾーンへと流れるように、天釘の真中の2本の間をねらうこと。

良い例

悪い例

良い例

キングタイガー

この台のチェッカーは、盤面下に3つ用意されている。左右1のチェッカーに入賞すると、中央のアタッカーの羽が約0.5秒間開き、中央2のチェッカーに入賞すると、約0.8秒間2回開閉する。この羽の中にあるVゾーンに入賞すると大当り、18回の開閉を約29秒間行う。この最中に再びVゾーンに入賞すると、その時点から再び18回の開閉を行なう。この連続は8回までで、アタッカーの上に回数が表示される。ただし、この動作中にVゾーン左右に玉が9個入賞すると、大当りは終る。

キングタイガー型必勝法

この台もチェッカーへの入賞が重要だ。

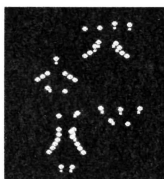
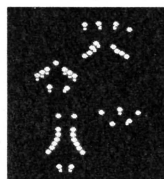
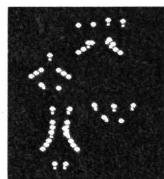
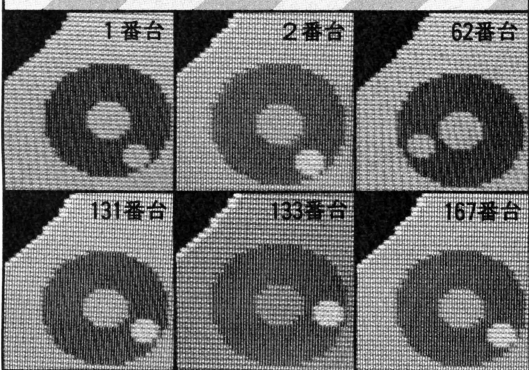
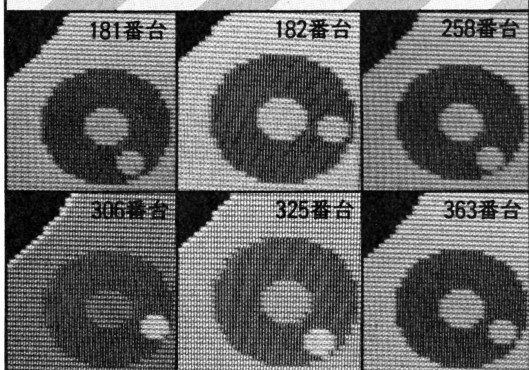
左1のチェッカーに玉を流すには、天釘の左はしの釘下をねらう。

中央2のチェッカーに玉を流すには、天釘の真中の2本の釘をねらうこと。アタッカーの羽が閉じる直前に玉を乗せると、Vゾーンへ玉が落ちていきやすい。

大当りになったら、18回の開閉動作をフルに利用しよう。天釘の中央部分をねらうとVゾーンへはあまり流れず、天釘の左釘下をねらうとVゾーンへ玉が流れる。

良い例

悪い例

良い例

How TO Win
ファミリーコンピュータ

LUNAR BALL
ルナ・ボール

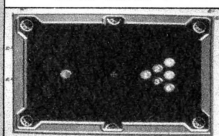
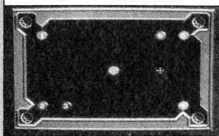
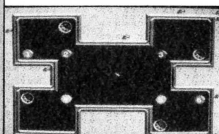
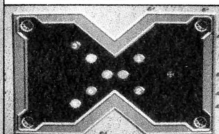
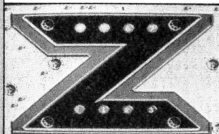
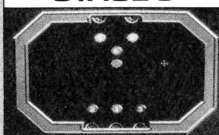
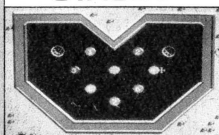
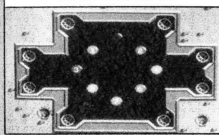
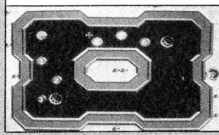
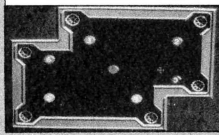
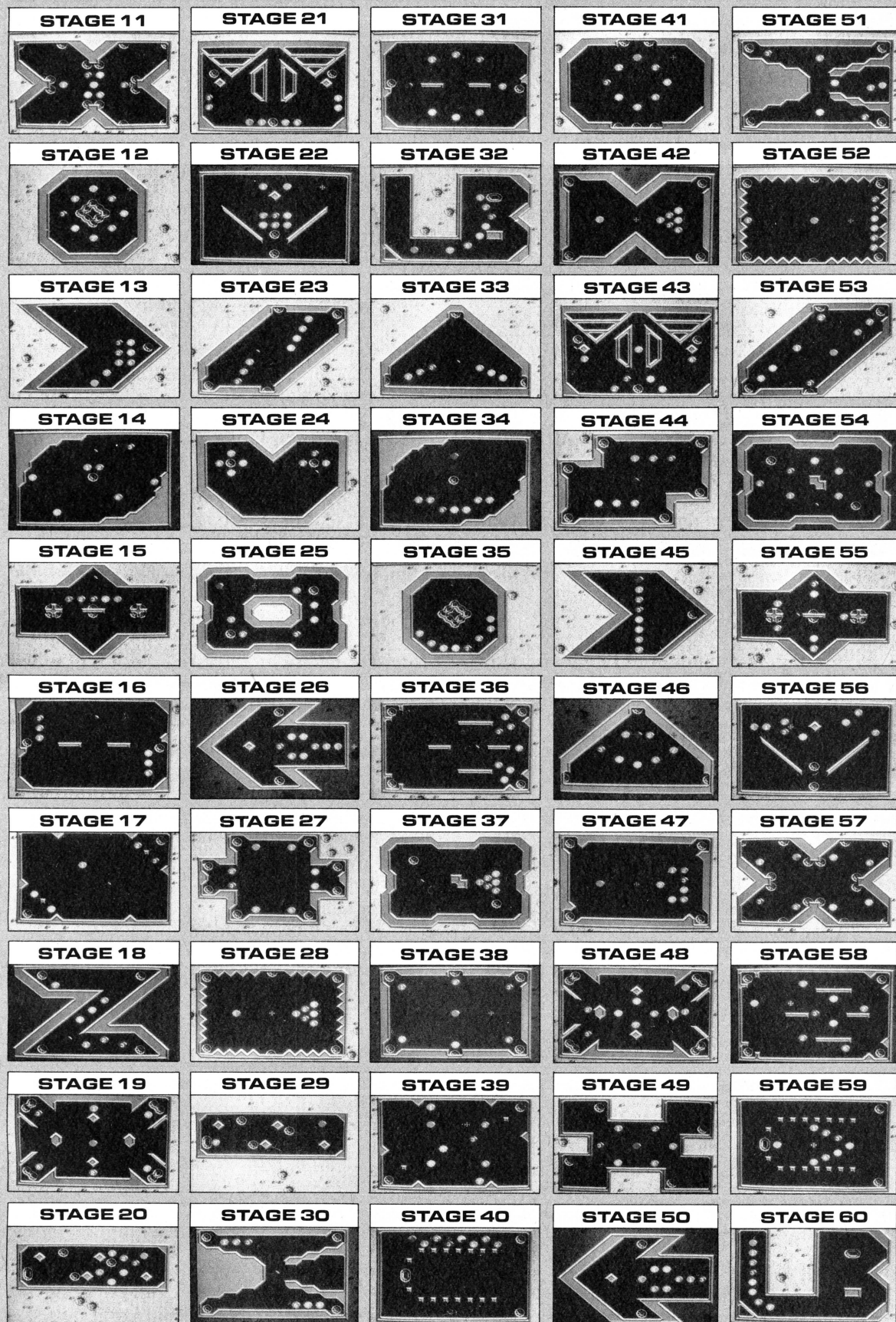
複雑怪奇な60ステージのバリエーション。豪快なビリヤードが楽しい!!

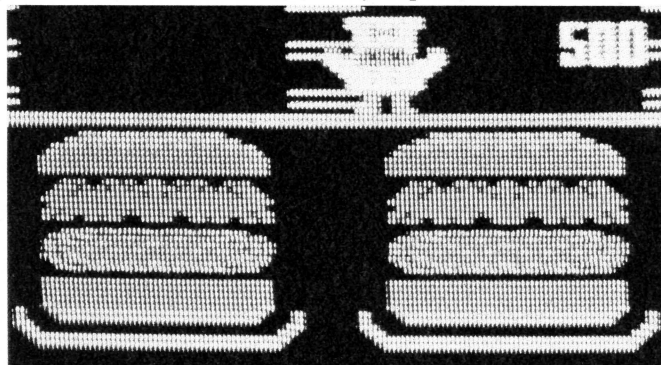
キミは、ビリヤードを実際にやったことがあるかな？　街のゲーム室や、旅館などでやったことがあるかもしれないけど、けっこうむずかしいゲームだ。テクニックはもちろんだけど、集中力と読み…がとにかく要求されるわけだから〝オトナのゲーム〟と言われるのも、わかるような気がする。

で、このビリヤードが、ファミコンでトライできることになったんだ。もちろん、スティックで打てるわけじゃないけど、ゲームの方法は実際と同じ。反射角度を考えながらボールに狙いを定め、コーナーに落とせばいいんだから。ただし、二次元の画面の中でそれをやるには、実際のゲームよりかなり計算(読み)が必要になってくる。このボールにあてれば、こう打ち返ってきて、それがあのボールにあたって、そこのコーナーに入る…なんて感じ。いつものファミコンゲームなら、反射神経が第一だったけど、これは久々にアタマを使いそうだね(?)。

狙いの定めかたは、クルクル動くマークポイントで。まず、ここを打つぞ！　ってところに、このマークポイントを設定し、ボタンをプッシュすればいいんだ。そのあとのボールの動きは、実際と同じ。そしてステージは、なんと60面。徐々にテーブルの形が複雑になり、ゲームのおもしろさが加わっていくわけ。ステージは希望のものを選ぶこともできるよ。では、がんば!!

60STAGEパーフェクト公開!!

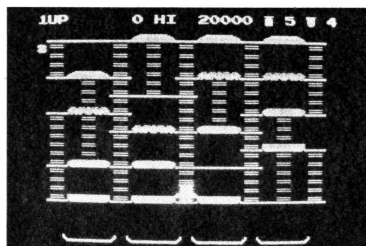
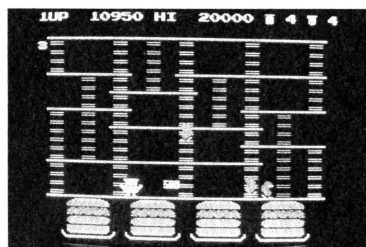
　イラスト／十枝内淳一

STAGE 11
STAGE 21
STAGE 31
STAGE 41
STAGE 51
STAGE 12
STAGE 22
STAGE 32
STAGE 42
STAGE 52
STAGE 13
STAGE 23
STAGE 33
STAGE 43
STAGE 53
STAGE 14
STAGE 24
STAGE 34
STAGE 44
STAGE 54
STAGE 15
STAGE 25
STAGE 35
STAGE 45
STAGE 55
STAGE 16
STAGE 26
STAGE 36
STAGE 46
STAGE 56
STAGE 17
STAGE 27
STAGE 37
STAGE 47
STAGE 57
STAGE 18
STAGE 28
STAGE 38
STAGE 48
STAGE 58
STAGE 19
STAGE 29
STAGE 39
STAGE 49
STAGE 59
STAGE 20
STAGE 30
STAGE 40
STAGE 50
STAGE 60

How TO Win
ファミリー コンピュータ

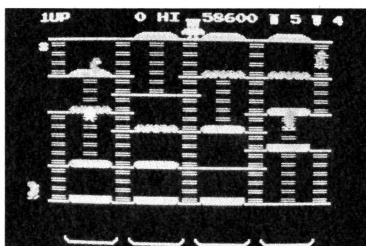
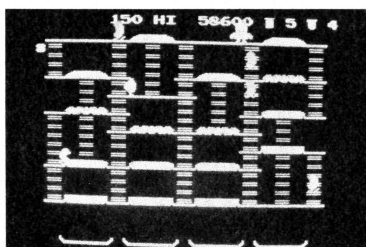
おいしいハンバーガーの作り方教えます
バーガータイム

BURGER TIME

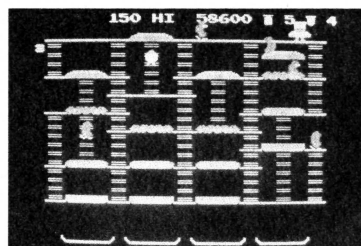
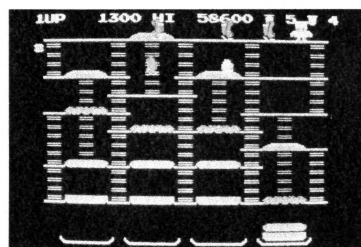
ハンバーガーに命をかけ、体をはって作りつづける男、ピータペッパー。

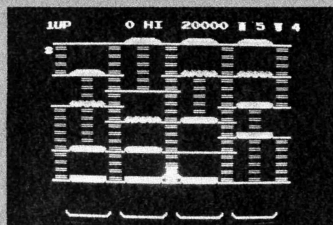
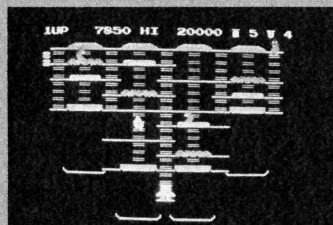
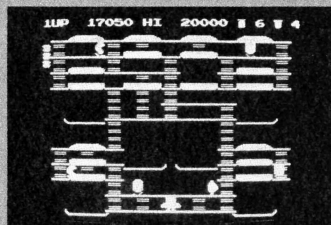
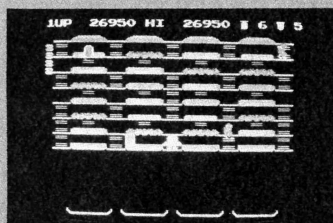
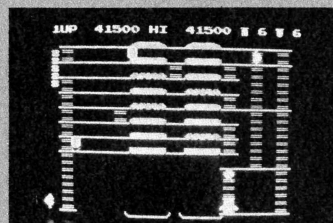
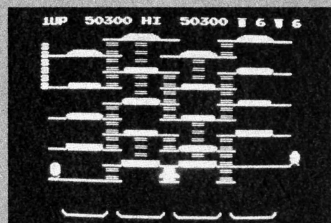
このゲームは、1982年にデータイーストという会社が"ハンバーガー"というタイトルで、アーケード用に開発したもの。それを今回ナムコが、ファミコン用にグレードアップして移植したものなのだ。ナムコ、DECO(データイーストの略称)といえば、アーケードゲームのトップメーカー。この2社が手を結んだということは、それなりに画期的なことなのだ。

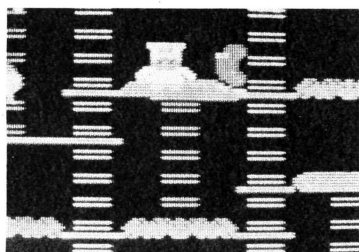
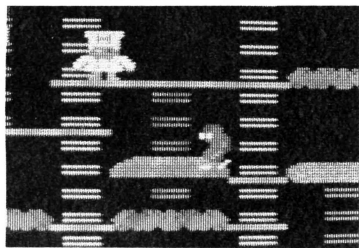
ところで、肝心のゲーム内容だが、画面のなかにセットされている材料を下に落としていって、ハンバーガーを作るという簡単なもの。といっても、いろいろなテクが必要だし、もちろん強力な敵もいる。こういう単純なゲームほど、ついつい夢中になってしまうものなのだ。画面は全部で6パターン。面が進むと当然敵もうるさくなってくるし、動きも速くなってくる。キミはいくつハンバーガーを作れるだろうか

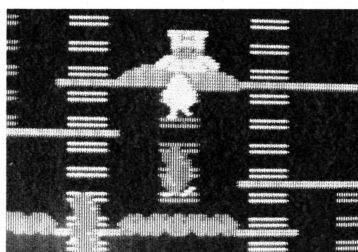
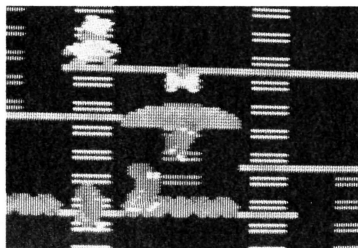
ハンバーガーを全部作ると、パターンクリア

▲これが1面のスタート画面。全部で4つのハンバーガーを作らなければならない。上からどんどん材料を落としていこう。

▲ハンバーガー4つできあがりのシーン。ピータペッパーもひと仕事終えて、満足そうにバンザ〜イ。

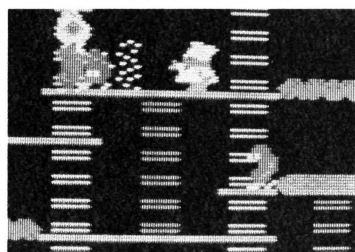
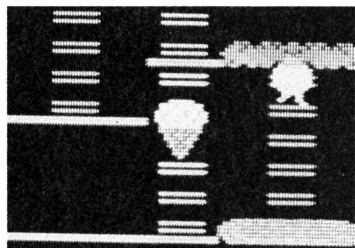
ハンバーガー作りの基本テクニック

▲それではハンバーガー作りの基本を紹介しよう。まず、落としたい材料(この場合は右から2つ目のパン)のわきで準備。

▲その材料の上をピータペッパーが歩くと1段下に落ちるのだ。そして、落ちた段に別の材料があると、それも1段下に落ちる。

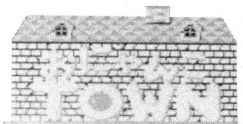
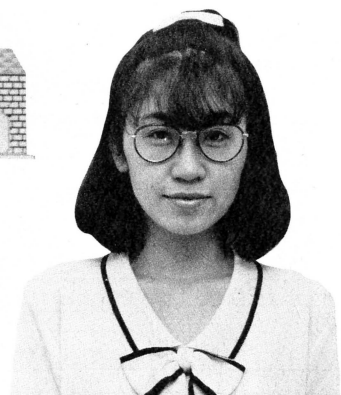
ウインナーやピクルスを使って上手に料理

▲ピータペッパーのじゃまをする、ウインナーやピクルス。こいつらを材料の上にのせて、いっしょに落とすと……。

▲ふつうは1段しか落ちない材料が、敵の重みで、3段も落ちてこのとおり。ピータペッパーの手間がはぶけるのだ。

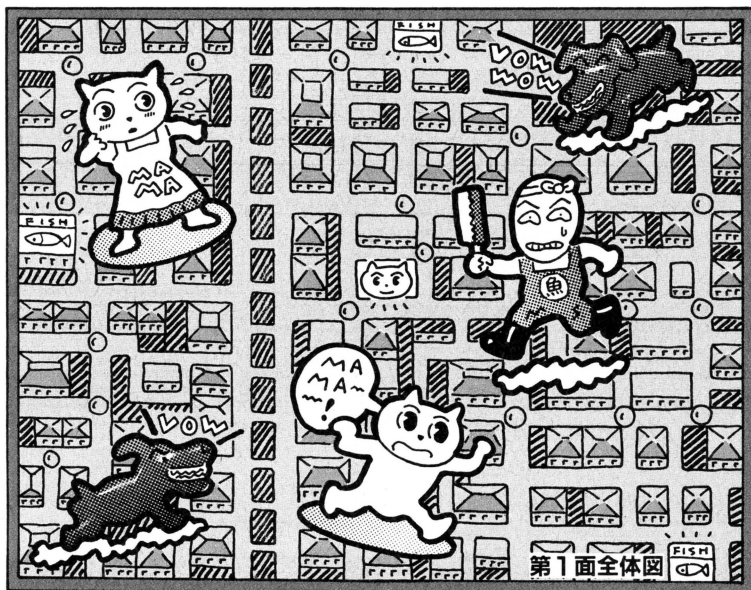
基本6パターン

1 1面の仕事は4つのハンバーガーを作ること。材料も少いので、楽勝のはず。

2 ハンバーガーは4つ。材料も同じだが、ちょっと画面構成が複雑。下の方が難関。

3 ハンバーガーが6つに。敵をのせて落とさないと、かなりめんどうな面だ。

4 こんなにいろいろなものがはさまっているのを食べたい。作る方は大変だけど。

5 一見簡単そうだが、敵のはさみうちにあうので、十分注意。敵を材料ではさめ！

6 最後も一見簡単そうだが、左右の2つが問題。敵に追いつめられないように注意。

ピータペッパー秘伝のウインナー調理方法

▲ウインナーなどの敵を、材料にのせるためのテクがこれ。写真のように、あと1歩歩けば材料が落ちるようにして待ちぶせ。

▲敵がその材料に足をかけたら、すぐに左へ逃げて材料を落とす。このほか材料の上でペッパーをかけて落とす方法もある。

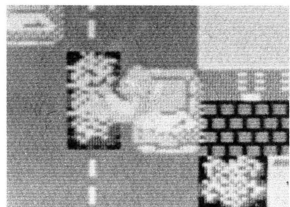
タマゴやウインナーをはさむとおいしくなる

▲下からピータペッパーに向かってくる敵。こいつらの上に材料を落として、ハンバーガーのなかにはさんでしまおう。

▲タイミングよく落として、敵をたくさんやっつけると高得点。味も少しはよくなるんじゃないかな……。

ポテトやソフトクリームでペッパーをふやせ

▲敵は、ペッパー（こしょう）をかけると一定時間動けなくなってしまう。でも、ペッパーは数が少いので大切につかおう。

▲ペッパーは、このソフトクリームや、コーラ、ポテトなどを取るとふえるのだ。ときどき出てくるので、必ず取っておこう。

How TO Win
ファミリー コンピュータ

リエのニャンニャンレポート
おにゃんこTOWN

白土理恵：今年の4月～9月まで、"パソコンサンデー"という番組のレポーターをやっていた理恵ちゃん。その影響で、いまでもゲームに熱中している。

第1面全体図

おにゃんこの住む街には危険がいっぱい！ 道路には自動車、通路にはいじわるドッグがウヨウヨ。そんなコワーイ所なのにやんちゃな子ネコは1人で家を出ちゃった。さあ、大変！ ママは子ネコを無事に連れもどせるかナ？

「お外はあぶないから1人で出かけちゃだめよ」

いつもママにそう言われてるマイケルは冒険好き。家の外に出たくてしょうがない。そこで忙しいママの目をぬすんで家をぬけ出てしまった。ママのミルキーはビックリ。早く探さなきゃ！ ミルキーは街の中を駆け回ります。でもミルキーにとっても街は危険でいっぱい。身を守るには得意技を使うしかない。いじわるドッグをマンホールに閉じ込め、垣根やヘイをジャンプ。おまけに大好物の魚を食べてパワーアップ。だけど魚屋のオッサンが包丁をふり回して追いかけてくる…。ぶじに子ネコを連れて帰れるかナ？ ミルキー、がんばって!!

◀ジャンプ&ジャンプ。車道のグリーンベルトにも乗れます。ここはドッグもこない安全地帯

◀母ネコの"ミルキー"子ネコのマイケル探して、街中探し歩く姿もカワイイネ!!

ジャンプ&マンホール

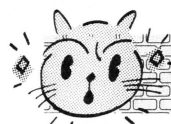
ミルキーは上下左右の動きで街中を駆けめぐります。Ⓐボタンでジャンプ、Ⓑボタンでマンホールの開閉をしながら、子ネコを探し出してネ。街は上下約3画面分、左右は約4画面分の広さ。このエリアを頭に入れて、袋小路に追い込まれないよう注意。

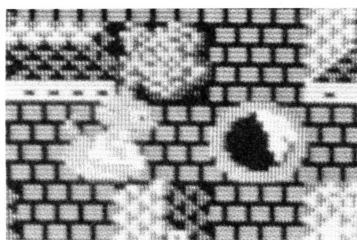
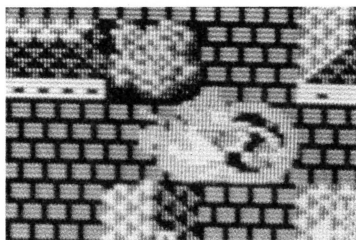
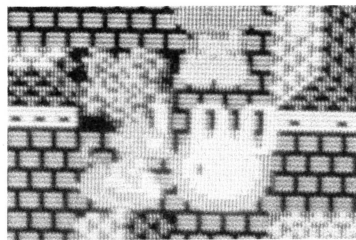
みんなにはナイショだよ～ッ!!

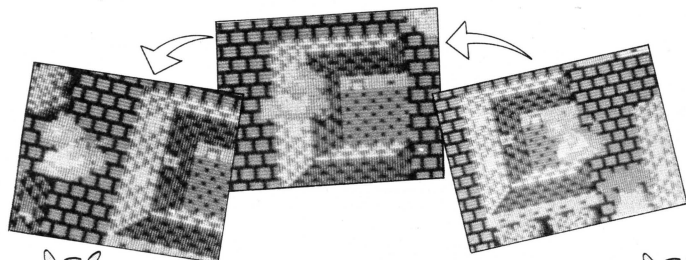
私はここ数日、熱い夜をむかえている。だって『おにゃんこタウン』をやめるのはすごく勇気がいるんだよ。あと1回、なんて思っているうちに朝になっちゃう。しかし今や、私の脳裏にはこのゲームの全容がシッカリと刻まれているのだ。そこでキミたちにもホンの少しイイコトを教えてあげる。

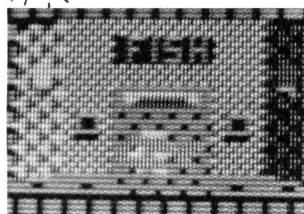
画面の上部にはヘビのマンホールがある。うっかり開くとヘビがずっと追いかけてくる。やっつける方法はナシ。でも1つだけ弱点があって、開いたマンホールの上は通れない。これを利用して街の一角に閉じ込めちゃえ！

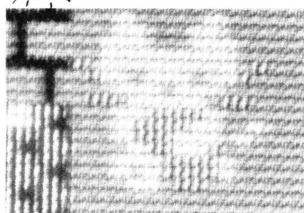
ゲームが始まったら、とりあえず道路をわたるといいみたい。こっちの街にはボーナス点となるハイヒールやドレスなんかが出てくるし、子ネコも道路ぎわにいることが多い。あとは自分で研究しなさい！ キミたちにも熱い夜が待ってるよん!!

 イラスト／原美恵子

マンホールに敵を閉じこめちゃえ！

ドッグがミルキーを追っかけてくる！でもだいじょうぶ。彼女の得意技はマンホールの開け閉め。うまく犬を落とせば１匹で10点。それに、そのマンホールを閉じちゃえば落ちた犬はもう出てこなくなるし、得点も激アップだよ。ただし、ミルキーは前方の一番近いものしか開閉できないんだ。そこんところをよーく覚えといてネ。

ミルキーの前にあるマンホールが開く

うっかりするとミルキーも落ちちゃうよ

１匹で100、２匹で400、３匹で800と高得点

ジャンプってすごい！

ジャンプはミルキーのスグレ技のひとつ。垣根、へい、敵や車、なんでもとびこえちゃうんだ。たまに『見えない壁』があるんだけど、それだってＯＫ。でも１つぶんのジャンプ力しかないから２つ以上つながってるものはダメ。子ネコを連れている時もダメ。だけど敵に囲まれた時、隣の垣根をピョン！　てやると、カ・イ・カ・ン。

魚でパワーアップ

大好物の魚を食べてパワーアップするとミルキーの体の色が変わる。犬に体当たりして気絶させれば50点。

子ネコのマイケル

子ネコをつかまえるとミルキーはジャンプできず、速度もおちる。家に連れ帰って面をクリア。面数×1000点。

登場キャラクター

いじわるドッグ

しゃにむにミルキーを追うのと、開いたマンホールをよける２種類いる。時がたつと動きが早くなるよ。

ヘビ

とにかくしつこいヤツ。街の上の方のマンホールに潜んでいる。マンホールに落しても死なないので注意!!

魚屋のオッサン

魚をとると怒っておっかけてくる。一定時間で消えるが、なかなかラウンド・クリアできないでいると再登場。

ボーナス・キャラクター

ハイヒール	ドレス	指輪	自動車	ドル袋
1000点	1250点	1500点	1750点	2000点

ハドソンから
入手した
極秘情報を
一挙公開!!

極秘情報第1弾!!

シーン2のマップ入手
チャレンジャー

ハドソンから極秘情報を2つキャッチ。1つ目は、チャレンジャーのシーン2、ワルドラド島の全マップだ。下のイラストが、そのマップ。①〜⑨まで番号のついてる、黒いところが洞くつの位置だ。スタート地点から、この数字の順番に洞くつに入っていけば、自然に最後のプレシオドランドに行くことができるはずだ。ただし、山の上にある⑦の洞くつは、最短コースからはずれているので、キーワードが集まりそうなら、入る必要はない。また、デレンジャーゾーン、アリ地獄、トラップ島には、絶対に近づかないようにしよう。とくに、トラップ島への道には、ついつい迷いこんでしまうので注意しよう。⑧の洞くつへ向かう道を、手前の岩場のなかから見つけられれば問題ないが、かなり複雑なので、ついつい上の楽な道を選んでしまうのだ。これがワナ。そのまま進むとトラップ島に入ってしまうのだ。さあ、左下のプレシオドランドをめざして、どんどん進んでいこう!!

トラップ島の洞くつ。入ると死ぬぞ。

ここが⑧の洞くつへ向かうための岩場。かなり複雑だ。

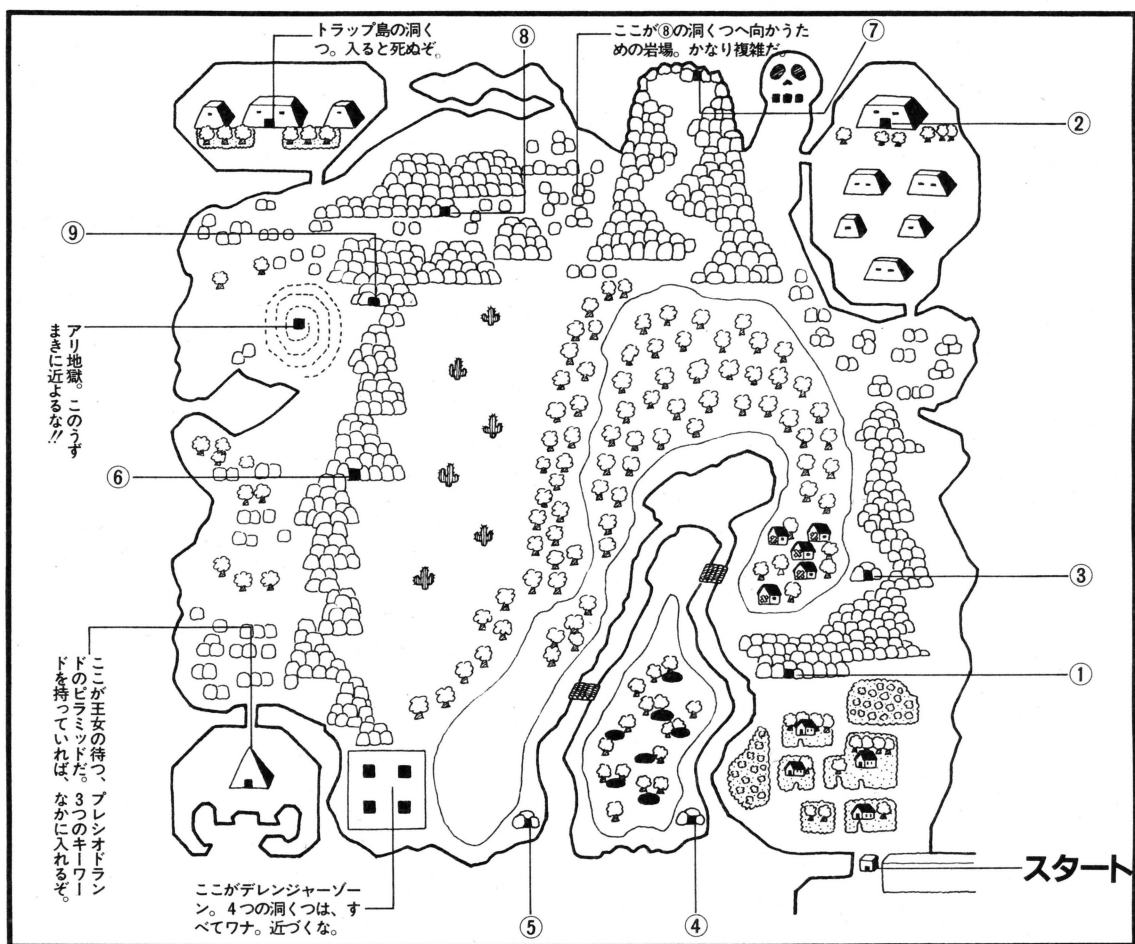
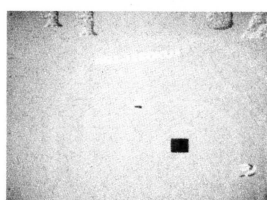
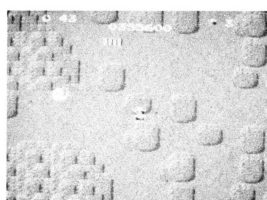
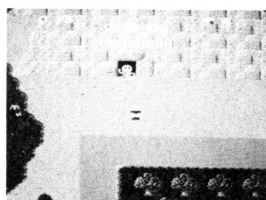
アリ地獄。このうずまきに近よるな!!

ここが王女の待つ、プレシオドランドのピラミッドだ。3つのキーワードを持っていれば、なかに入れるぞ。

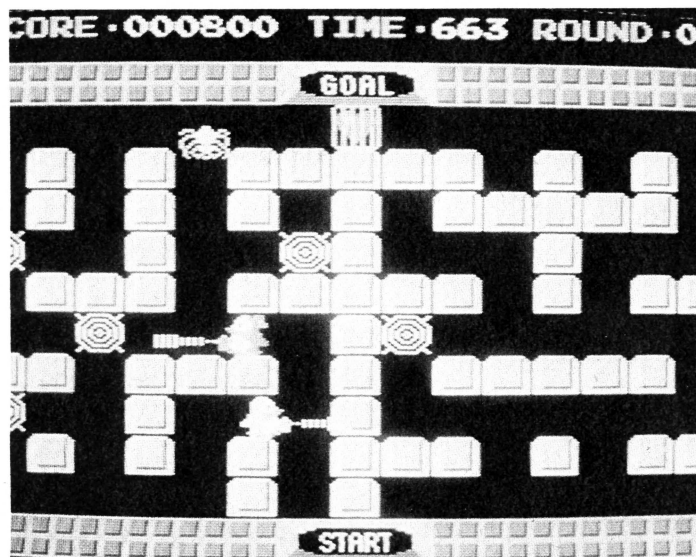
ここがデレンジャーゾーン。4つの洞くつは、すべてワナ。近づくな。

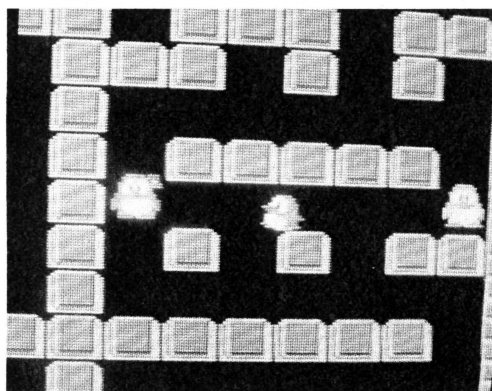
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

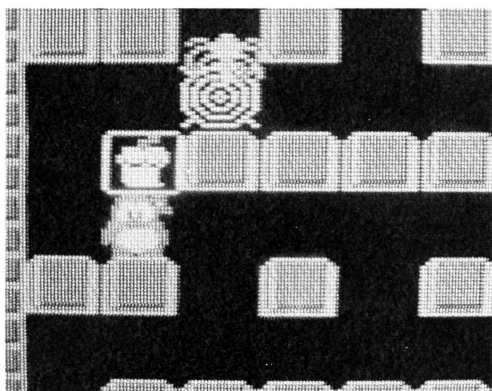
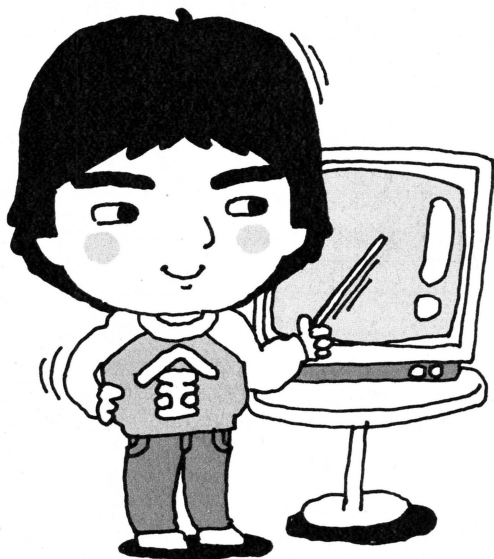
スタート

イラスト／町支哲義

極秘情報第2弾!!

新製品情報

ペンギンが子供を産む?!
～バイナリーランド～

第2情報は、ハドソンの新作ソフト。左右対称に動いてしまう、不思議な森の鏡の世界のお話し。男の子のグリンと、女の子のマロンの2匹のペンギンが、鏡の世界の迷路にとじこめられてしまったのだ。この世界では、グリンが左に動くと、マロンは右に動いてしまう。キミが動かすのは、どちらか1匹だけ。もう1匹は、片一方の動きに合わせて勝手に動きまわるから、ややっこしい。しかも、この2人を同時にゴールさせなければならないので、プレイしているうちに、頭のなかがゴチャゴチャになってしまうゲームなのだ。森のなかには、こわいクモやひっかかると動けなくなるクモの巣などがいっぱい待っている。また、トリに触れると2匹の位置が入れ替わり、さらに頭のなかをかきまわすようなしかけも用意されている。2人の位置を調整しながら、同時にゴールさせなければならないので、よく考えてプレイしなければならない。発売は、12月中旬の予定だ。

あることをすると子ペンギンが産まれるのだ

上の写真を見ると、グリンとマロンの間に小さなペンギンがいるね。これは、あることをすると産まれる、2匹の子供なのだ。子ペンギンは無敵状態で迷路のなかを勝手に走り回るので、迷路内のクモやクモの巣をやっつけていってくれるのだ。さて、その出し方だが、残念ながらいまのところ不明。でももうすぐ発見できそうだ。

隠れキャラもたくさん

上の写真を見て、アレッと思った人、キミはえらい。そう、チャレンジャーの無敵クジラなのだ。なんとこのゲームにもクジラが登場するのだ。もちろんこれを取れば、2匹は無敵になれるのだ。その下は迷路のカベのなかから出てきた隠れキャラクターの写真。どちらも出し方はわからないが、ほかにもいろいろな隠れキャラがありそうだ。

最近のゲームの中にはコンストラクション機能が付いているものがたくさんある。

そこで、今月からこのコンストラクション機能を使って、面白い面や難解面を作成する方法や読者のみんなの投稿画面を掲載していくページとして、この金ちゃんのコンストラクション講座を開講することになった。

みんなどんどん入学して、この講座の講師である、金ちゃんを悩ますような面をどんどん送って欲しい。優れた面はこのページに掲載していくのでヨロシクネ！

今月はコンストラクション付ゲームの代表であるロードランナーをとりあげることにしよう。では、始まり、始まり………

作ってはコワして『傑作画面』をうみだそう！

さて、みんなよく御存じのロードランナーだ。目を真っ赤にしながら毎日、チャンピオンシップロードランナーに挑戦した人もたくさんいるんじゃないかな？

とにかく、ロードランナーは理屈抜きにプレイして面白いゲームだ。

そしてプレイするのと同じくらい面白いのがコンストラクション機能を使って、オリジナル面を作成することだ。

〝ぼくにはオリジナル面作成の才能はないよ〞なんて言っているキミ、〝案ずるより生むが易し〞のことわざじゃないけどとにかく1つ作ってみようよ。とにかくなんでもいいからまず作ってみる。これが傑作面の誕生の第一歩だ。作ったらとにかくテストプレイしてみよう。テストプレイをしてみるとキミなりになんらかの感想をもつだろう。おそらく、最初に作成した面は簡単すぎるとどこかで見たことがあるような気がするとか不満だらけに違いない。

そこで、面の改良にとりくもう。面を作成したわけだから何かネラいがあったはずだ。それにもかかわらず、何がこの面を面白くなくさせているのだろうかということをしっかり考えよう。

〝簡単すぎる？〞それなら、時間差掘り技とか敵の頭渡り技なんかをとりいれてみよう。理想を言えば、君が初めて発見したオリジナルの技を組み込むことができれば最高だ。

〝ロードランナーの××面とよく似ている〞と言うのなら、必要な技の順番やクリアのためのルートを変えてみよう。

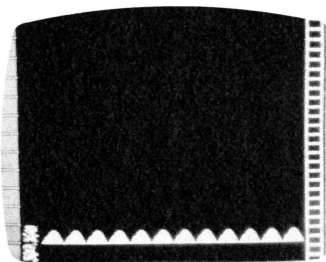
こんなふうに作ってはこわし、作ってはこわしを繰り返すうちにだんだん自分なりに満足いくものができてくるはずだ。

さて、ある程度完成したら友達を呼んで、プレイしてもらおう。自分の考えにおぼれてしまって全く考えていなかった方法でクリアされることがよくあるからだ。

さあ、細かい部分を修正して、完成だ。

テストプレイしてくれたのと違う友だちにプレイしてもらおう。友達がうんうんうなりながら〝うーん、わからん〞などといってくれたら、大成功！

面を作ることで何が楽しいって、この時の満足感ほど、うれしいものはないのだ。

でも、簡単に解かれてしまって打ちひしがれることになってもくじけない、くじけない。面の改良にもう1度トライしよう。

さて、面を作成するときの注意をひとつ。画を作ったキミ自身さえ、100回に1回しか解けないような面を作ってはいけないということだ。たとえば、上の画面は必ず解けるはずだがこんな面を何回でも解ける人がいるわけないよね。こんな面を作ってもちっともエラくないのだ。

面作成方法について書いてきたが、わかってくれたかな？　とにかく、恐れずにひとつ作ってみることだ。そして、何回でも作り直す根性さえあれば、キミにも素晴らしい面が作成できるのだ。そうして、できた作品をどんどん金ちゃんあてに送ってくれたまえ。

続いて、今月の傑作面の紹介といこう。

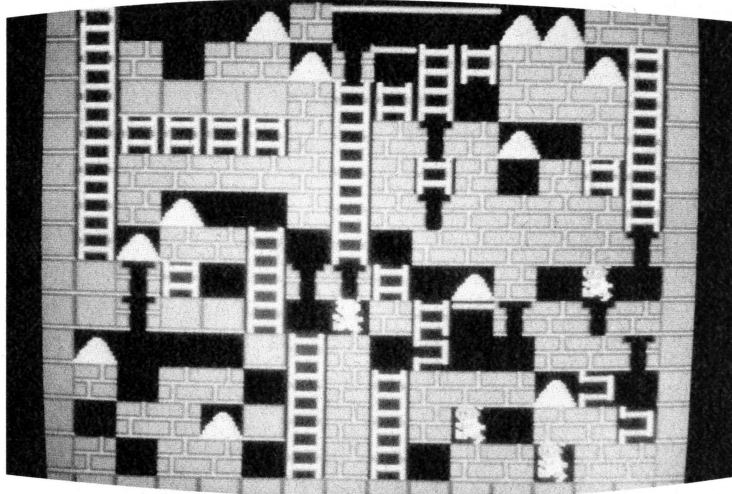
　イラスト／相村嘉一

これはもう職人芸!!
今月の傑作面

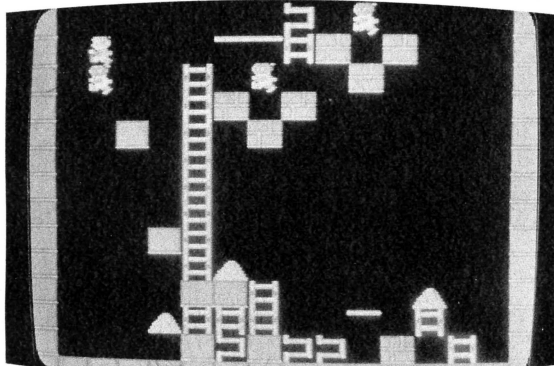
今月の傑作面は東京都の宮田降司君の作品だ。彼は定期的にロードランナーの面をコンプティークに送ってきてくれるのだがそのどれもがかなりの高水準、いつもロードランナーの職人芸をみせてくれる。

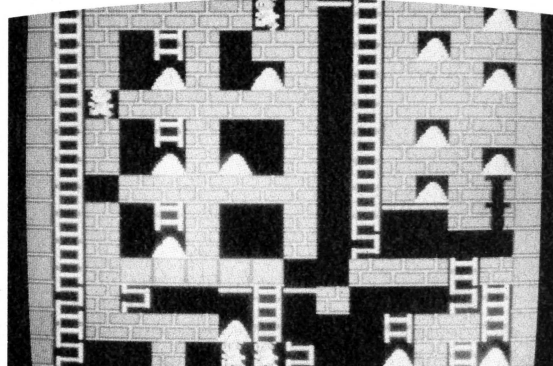
今回紹介する面は、彼の作品のなかでも最高傑作のひとつといえるスグレものだ。

この面のポイントはまず、敵ロボットの使い方にある。右下の方にいるロボットを2人とも脱出させて左下の金塊をとるのだが、金塊をとったあと、ロボットを殺さなければならない。この、ロボットの殺すのにあっと驚くテクニックが必要だ。

その後右上の金塊をとり、最後に右下の金塊をとるのだが最後の金塊をとる時にもひと工夫しなければ、それまでの苦労が水のアワになってしまう。テクニック的にも頭渡り技や時間差掘り技を正確に決めなければならないところが数多くある。

金ちゃんのコンストラクション講座の第1回目の作品として申し分のない、傑作である。みんなもこの宮田君に負けないで傑作をお寄せ下さい。

というところで、今月の講座はおしまいです。また来月会いましょうね。おたよりもまっています。バイバイ。

この技もすてがたい。今月の佳作面

今月の佳作その1は大阪府吉野敦クンの作品である。一見してアッサリした印象を与えてくれる面だが、ロボット頭渡りワザを連発して小気味よく決めていかないとクリアできない。調子にのって指をすべらせてランナーを殺さないようにね。

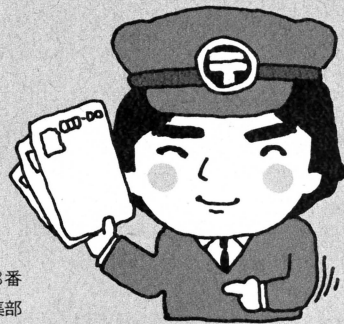
でも、この面まだ練りがたりないように思う。吉野クン、この面をもとにして、バージョンアップしてまた送ってね。

今月の佳作その2は兵庫県の布袋(ホテイ)之彦クンの作品だ。この面をひと目みて〝あっチャンピオンシップロードランナーの50面に似ているな〟と思ったきみはかなりの通だ。

でも布袋クンはひとひねりもふたひねりもして、いろいろなワナをあちこちにしかけている。チャンピオンシップロードランナー50面をクリアした人でもしっかり考えてから挑戦しようね。

おまたせしました!! 新連載の〝コンストラクション講座〟です。日毎夜毎の『ロードランナー』中毒のキミ、はてしなき『倉庫番』のキミ、楽しく画面で遊びましょう。

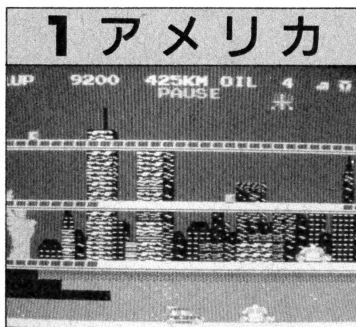
今回は、人気アイテムの『ロードランナー』。たくさんの自信作が、編集部に集まっていたので、なかなか優秀作ぞろいでした。

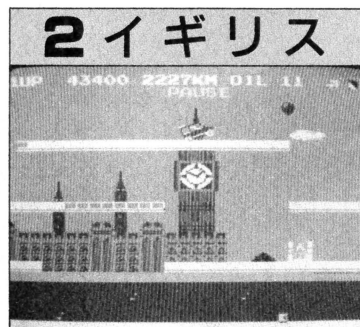
次回からも、キメ技・はなれ技のヒントや、解法のヒントなどもとりいれて、しっかり解説しましょう。アイテムも、『ロードランナー』に限らず、ファミコンの『ナッツ&ミルク』や『レッキング・クルー』、パソコン版の『フラッピー』『モール・モール』『倉庫番』『Cudy Panic』などの新作画面も大歓迎! ファミコンだけでなくパソコン版もはば広くとりあげていくつもりなので、みんなの力作をおまちしてます。

あて先：〒160 東京都新宿区三栄町8番地いかりビル2 コンプティーク編集部コンストラクション係まで。

バグ&隠れキャラ情報

シティコネクション

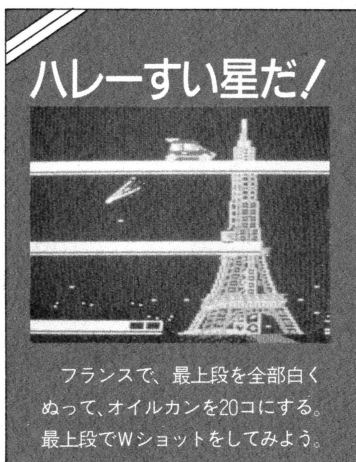
お気に入りのシティ(?)で、世界6ヵ国を走りまわる、シティコネクション。このゲームにも隠れキャラや隠れテクがたくさんあるのを知っているかな……。6ヵ国に1つずつ(フランスは2つ)あるので、順番に紹介していこう。

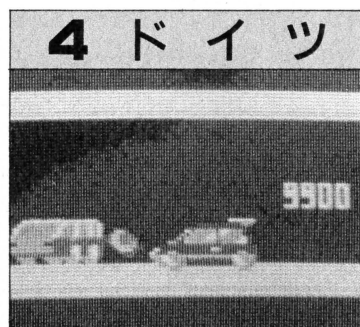
1 アメリカ

フォーメーションZのヘブラム。ゲームが始まったらオイルカンを9発投げる。そして、10発目を自由の女神が出ているときに投げるのだ。これを取ると1台ふえるぞ。

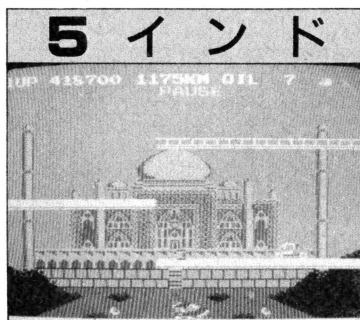
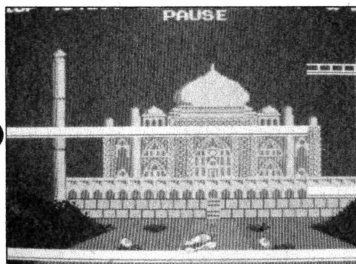
2 イギリス

イギリスは隠れテク。オイルカンの残りが11コのときに風船を取ると、すぐに3つつづけて風船が出てくるのだ。これでいっきにワープできるぞ。

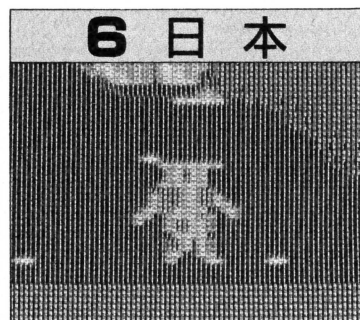
3 フランス

オイルカンを0にして、凱旋門(がいせんもん)のまわりをウロウロしていると、ハートが1つ出てくるのだ。これを取ると、風船を1コ取ったことになるぞ。

ハレーすい星だ!

フランスで、最上段を全部白くぬって、オイルカンを20コにする。最上段でWショットをしてみよう。

4 ドイツ

ドイツは隠れボーナス。オイルカンの残りが29〜31のときにパトカーをやっつけると、9900点もはいるのだ。これは何度でもできるので、高得点がねらえるぞ。

5 インド

インドでは夕焼けが見られるぞ。やり方も簡単。写真の大きな寺院の前でWショットをするだけだ。うまくいくと画面が夕焼け空になるぞ。

これが夕焼け。ところで、Wショットとは、車を反転させながらオイルカンを両側に同時に投げることなんだ。タイミングがむずかしいので、練習しておこう。

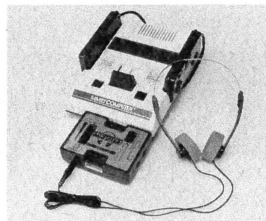
6 日本

さいごは日本。富士山、五重の塔……という画面に出てくるのは、いなばの白うさぎなのだ。出し方は簡単。タケノコを飛びこえればいいのだ。風船と同じ効果だ。

新製品速報《ハード編》

1 ファミコンサウンドがステレオに

SDステーション(ホリ電機)

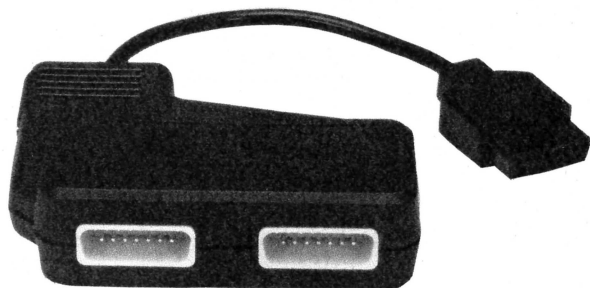
なんと、ゲームのＢＧＭがステレオになってしまうという、マシンが登場したのだ。もちろん、モノラルの音を強引にステレオにしてしまうわけで、完全な意味でのステレオにはならない。が、ヘッドフォン（これも買うと付いてくる）をかぶってプレイしてみるとスゴイ迫力に驚かされるのだ。

また、キーボードを使わずに、データをセーブできる機能もある。(4900円)

2 スーパージョイスティック登場

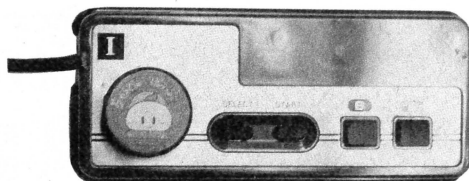
ウイングコマンダー(ホリ電機)

いままでいろいろなジョイスティックが発売されてきたが、それらを全部研究して、いいところを集め、悪いところを改良した……という感じ。同社のジョイスティック７の機能に、連射機能、マルチグリップ（３種類のグリップを選べる)、ツイントリガー（ＡＢボタンが左右にある）がついて、4500円。デザインもカッコイイ！

3 ジョイボールが2台つながる

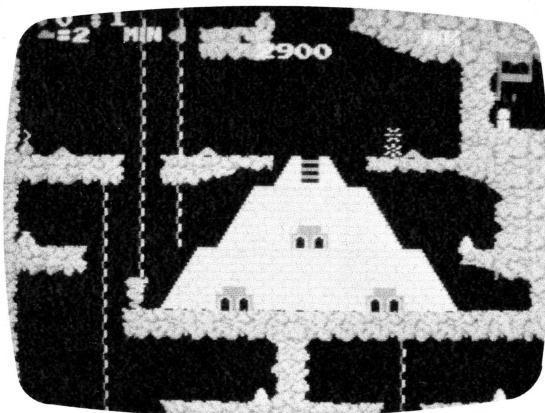
JOY PAIR (HAL研究所)

人気抜群のジョイボール。でも２人でプレイできないのがちょっと不満……と思っていたら、ついに２人用アダプターが登場した。これを使えば２台のジョイボール（ほかのジョイスティックでもＯＫ)をつないで、２人でプレイできるぞ。(1500円)

4 100円の500円玉？

ファミコイン (タイトー)

✚ボタンに500円玉をはりつけるとコントロールしやすくなる……というのを知っているかな。でも、もっと便利なものが登場した。ファミコインという✚ボタン専用のコイン。ピタッとフィットするから、最高の使いよさ。5種類あって、１コ100円。

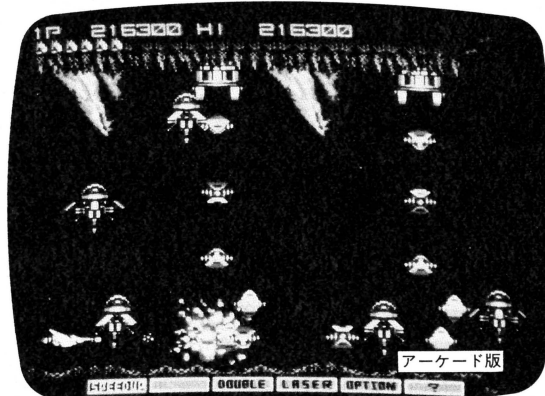
イラスト／相村嘉一

We are Coming Soon

新製品速報

洞くつ、迷路をアドベンチャーしよう

アイレム **スペランカー**

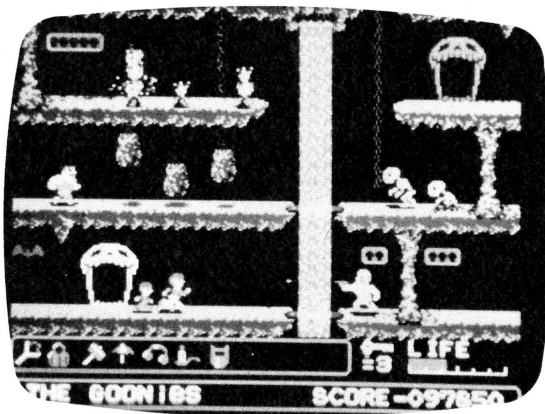
アイレムの新作は、リアルタイムのアドベンチャーゲーム。宝を求めて洞くつ探険に出かけるのだ。洞くつといえば、当然出てくるものがあるよネ。そう吸血コウモリに毒ガス、落とし穴や幽霊……、コントローラーの✚ボタンを機敏に動かさなくちゃ、すぐにゲームオーバーになってしまう。でも、こっちにだっていろいろ武器があるのだ。たとえば、コウモリにはフラッシュがいちばん、ここぞというときに使用しよう。その他、大岩をぶっとばすダイナマイト、エネルギーを補給するいのちのもと、トビラをあけるための赤いカギ、青いカギ……さまざまなアイテムがドラマをぐーんともり上げてくれるんだ。こうして幾多の難関をクリアすれば、キミは伝説のピラミッドにたどりつけるはずだ。

アーケード版

母なる惑星グラディウスを守れ！

コナミ **グラディウス**

「ツインビー」、「グーニーズ」とお楽しみソフトが目白押しのコナミ。この2本もさることながら、バトルシューティングファンの間で登場が待たれているのが、この「グラディウス」だ。

超時空戦闘機ビックバイパーに乗りこんで、亜時空星団バクテリアンにより危機にひんしている惑星グラディウスを守るのだ。7ステージすべてが空中戦。敵の赤い戦闘機を撃つと現れるエネルギーカプセルをとり、ビックバイパーをパワーアップせよ！　パワーアイテムは、スピードアップ、レーザー砲、バリア他全6種類。

ゲームの内容もさることながら、あのビデオゲームのグラフィックスがどこまで再現されるかなど、バトルシューティングファンならずとも、発売が待ち遠しい。

映画とソフトで2倍楽しんじゃおう

コナミ **グーニーズ**

プレイしてから見るか、見てからプレイするか……というのがコレ、「グーニーズ」だ。ETのスピルバーグがおくるお正月映画だが、実はコナミからもファミコンのゲームとして登場する予定だ。まだ開発中のソフトなので、詳しいことはわからないのだが、映画のストーリーをうまく再現した形になっている。洞くつたとらわれの身となった7人の子どもたちを無事に助け出し、宝物もいただいてしまおうという欲ばりな(?)お話だ。スクロールタイプのアドベンチャーゲームで、がいこつ軍団やギャング団を相手に右往左往しなくちゃならない。子どもたちの位置をしっかり頭に入れて、7人全員を助け出そう。

この12月から1月にかけて、まだまだたくさんファミコンゲームが発売になる。開発中で、はっきり内容がわからないものもあるが、アドベンチャーあり、シューティングあり、思考型ゲームありで、非常にバラエティに富んでいる。ベストセラーになりそうなソフトもあるが、とりあえず今月は1カットでカンベンしてネ！

巻きもの求めて、天竺に出発だぁ〜っ！

カプコン

SONSON

「1942」に次ぐカプコンの新製品は、巻きものを受けとるために天竺まで長ーい旅をする「SONSON」だ。天竺へと続く6段の道を、ソンソンまたはトントンを操作し、敵をやっつけながら突き進め！。とはいうものの、天竺のオシャカ様に会うには、20のエリアを踏破しなければならないのだ。ウーン、先は長いぞ！

というわけで、もう気がついたかもしれないけど、ソンソンとはあの孫悟空。トントンは、八戒だ。1人ではとうてい天竺にさどりつけないと悟ったら、トントン（友だち）と2人で力を合わせて挑戦だ。キャラクターもひょうきんでカワイイし、隠れキャラモある。旅は道づれて、友だちといっしょにワイワイガヤガヤ楽しめるソフトだ。

魅力満載メカニック・アクションゲーム

バンダイ

超時空要塞マクロス

アニメで大ブームをおこしたマクロスが、ファミコンのゲームとして発売されることになった！

バルキリー（自機）を操り、敵をかわしながら敵陣に侵入。基地の中枢部を撃破する、というゲームだ。

バルキリーは、状況に応じて3タイプに変形する可変メカ。ロボット型のバトロイドは、低速移動だが連射できる。ジェット機型のファイターは、高速移動だが単発である。そして標準速移動の中間型が、ガウォーク。

自由自在に形態を変え、6種類の敵キャラをかわしながら、球状のスペシャル・ターゲットを取って進め。ブリタイ艦最深部の巨大コンピュータを撃破すれば1面クリアだ！

敵陣の守りを突破し、人質を救出せよ

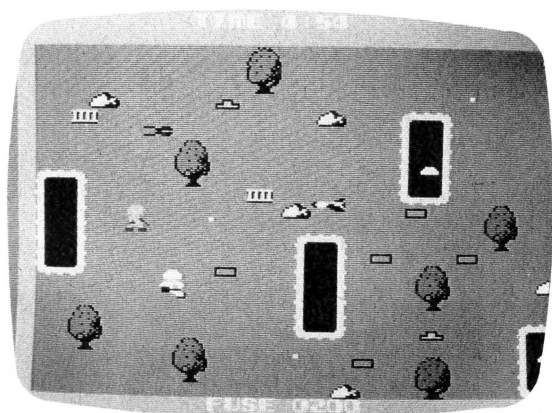
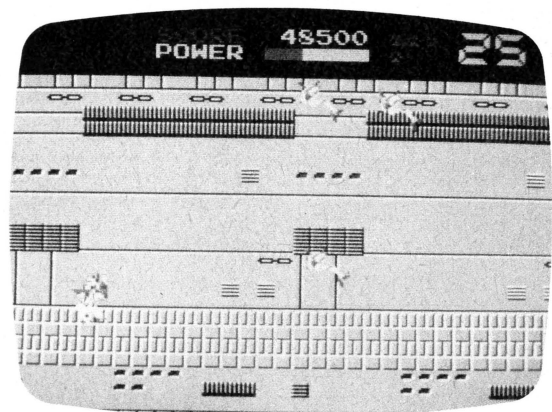
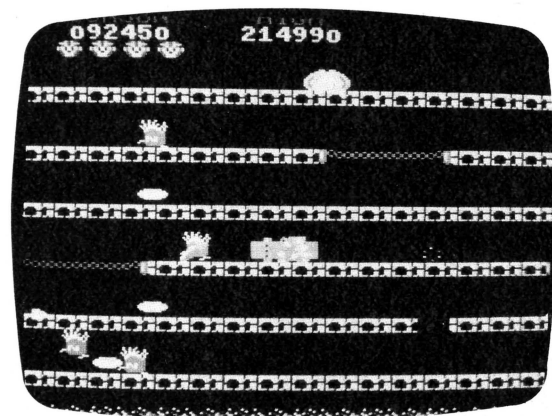
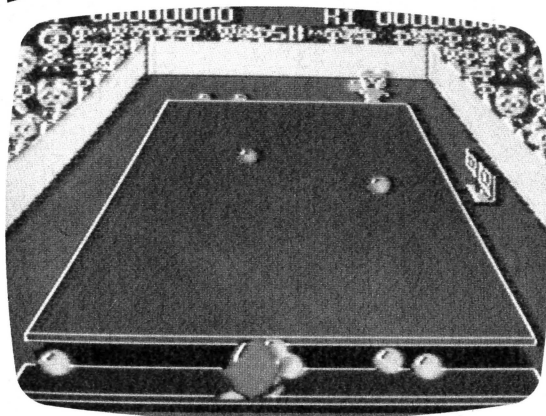
コトブキシステム

ダウボーイ

パソコンメーカー、ビデオゲームメーカーのファミコン界への進出が目立つ今日この頃、またまた新規参入会社が登場した。

このコトブキシステムが贈るファミコンソフト第一弾が、リアルタイムアドベンチャーゲーム「ダウボーイ」だ。

ダウボーイは、5つのMAPをクリアし、味方の重要人物を救出するのが使命。MAP1では、その後の面で使うハシゴ、ダイナマイト、クリッパー、ジライ、ヒューズを集めよう。MAP2〜4はMAP1で集めた武器を駆使してクリアするのだ。でも、どの面も隠されているカギを拾わない限り、次の面には進めないよ。

GAME Aでは制限時間に、GAME Bでは制限時間＋コンピュータの攻撃に悩まされる。どっちのGAMEで遊ぼうかナ〜。

ぺんぎんくんのボール投げっこゲーム!

アスキー

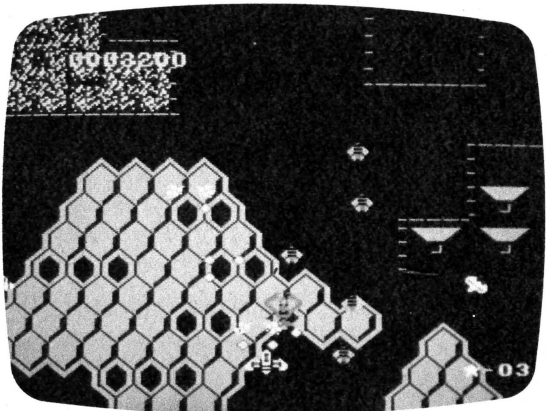
ぺんぎんくんウォーズ

今、大人気のぺんぎんくんウォーズが、とうとうファミコンに登場! ぺんぎんくんと森の動物達のキャラクターがとってもかわいいと評判のゲームだ。

制限時間60秒以内に、ボールを相手コートへ投げるだけ、右に左に動きながらぺんぎんくんが大奮闘。ゲームはいたって簡単そうにみえるけど、これが案外むずかしい。

トーナメント制で、1回戦はネコが相手。勝つとパンダ、コアラ、ビーバーとどんどん強いヤツがでてくるぞ。

必勝法は、ボールを相手にぶつけて何秒間か失神させること。そのスキにドンドン投げこむ。時間に気をつけ、勝ち抜いていけ!

12月中には発売予定のファミコン版、乞う御期待!

不気味な不気味なシューティングゲーム

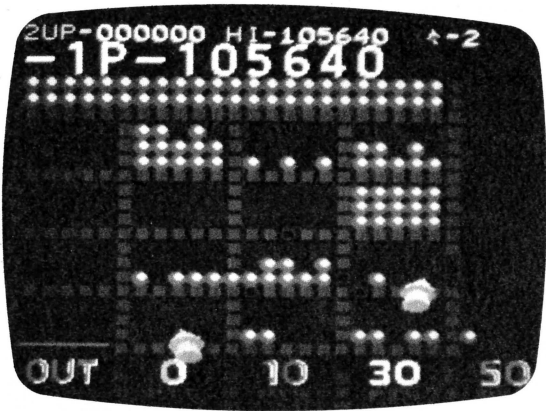
徳間書店

エグゼドエグゼス

ビデオゲームで大人気を得た「エグゼドエグゼス」がファミコンに登場。おまちかねの読者諸君も多いことだろう。

超浮遊要塞エグゼドエグゼスは、巨大化した昆虫型生物たちの秘密兵器。キミはカーネル号に乗りこみ、エグゼドエグゼス撃墜の旅に今、出撃するのだ。

登場する敵キャラは約70種類。昆虫をベースにしたものやドクロなど、不気味なものばかり。しかし、ハイスコアエリアでPowをとると一転して果物に変身。ボーナスポイントになる。

2人で一緒にプレイできるのもこのゲームのいいところ。協力して敵をやっつけたり点数を競い合ったりして腕を磨こう、コンティニューモードがついているので、最後の面まで見ることができる。

交換遊戯に頭はパニック!

徳間書店

ロットロット

青やピンクや緑の玉。見ているとコロコロ動いて、なかなかきれい。そのうち、16に区切られた部屋の壁に穴があいて、隣りの部屋に入ったり、下の部屋に落ちてきたりする。そう、この重力の法則がなんともニクタラしいんだ。なぜって、右下の部屋(ここはZゾーンと呼ばれている)に玉が入っていると、下からカニさんが昇ってきて、ハサミで底の壁を切ってしまうのだ。もちろんこうなったら、ゲームオーバー。だから玉が上から落ちてきたら、別の部屋に移動しなくちゃいけない。どうやって玉を移動するかというと、2本のスティックを使うのだ。原理は簡単。Ⓐボタンを押すと、二本のスティックの部屋の玉が入れ換わるのだ。右端の壁からも外に玉が出るので、なるべく右に寄せればいいんだが、これがムズカシーッ!

うわさばなし

●ディスクの登場でパソコン版のAVG、RPGが…

残念ながら、今回はこのコーナーにふさわしい情報がない。バンダイの〝オバケのQ太郎〟や〝ゴジラ〟、カプコンの〝戦場の狼〟〝魔界村〟などは前号で紹介してしまったので、いまさら……という気もする。また、任天堂の〝ヘリファイター〟や〝ゼルダの伝説(ディスク版第1号)〟、東芝EMIの〝ハイドライド〟、ハドソンの〝忍者ハットリくん(ハットリくんが忍者の修業をしながら敵をたおしていくゲーム。横スクロールの画面で、いろいろな術を使えるらしい)〟などは、たぶんみんなも知っていると思うし……。

ほかにも情報はあるんだけど……でもここに書くわけにはいかないんだ。やっぱりうわさの中心はディスクだね。つまりパソコンのAVGやRPGを……。次号をお楽しみに。

今月
テイク・オフ!
コンプティーク情報局
ゲーム・グルメの情報ビタミン
©1985 CHARLIE
情報&タレント募集
そふとくりーむ新聞
アーケードエクスプレス
SEGANEWS
ブックスレビュー

イラスト/原美恵子

コンプティーク情報局だより
キミもコンプティーク編集部員

募集1 バグ・隠れキャラ情報

コンプティークでは、パソコン、ファミコン、セガSC、アーケードゲームのバグや隠れキャラクターを募集している。もちろん隠しコマンド、隠れ画面の情報もOK。

コンプティークは、ゲームの必勝法だけでなく、バグや隠れキャラ情報でも〝元祖〟なのだが、近ごろ他誌のマネッコ企画が目にあまる。そこで元祖のカンロクを他誌にみせつけてやろうというわけで、月刊化第2号の1月8日発売号では、バグ&隠れキャラの大特集を決行するゾ。キミたち読者諸君から寄せられる情報に期待しているから、ドシドシ応募してくれ。

応募の方法は官製ハガキで送ってくれるのがベスト。電話でもいいけれど、証拠が残らないから、Tシャツや情報部員カードをもらうとき、キミが不利になるぞ。ハガキには、ゲーム名と機種名を明記してくれ。情報はイラストや図を入れて、できるだけわかりやすく書いてほしい。写真の得意なひとは、封筒に証拠の写真を入れて、送ってくれてもよい。

●送り先　コンプティーク編集部「情報部」係まで。

▶こんな感じで、わかりやすくハガキに書いて送ってくれ（東京・遠藤正人君）

▲すごい情報を送ってくれたキミにはコンプティーク特製のバグ&隠れキャラTシャツを

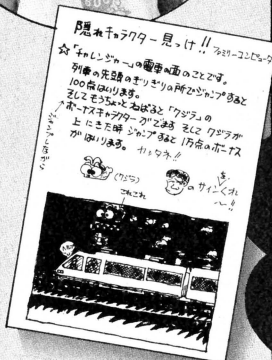
募集2 ゲーム必勝法情報

バグ&隠れキャラ情報同様、必勝法情報もパソコン、ファミコン、セガSC、アーケードを問わず、どのジャンルでも応募できる。

必勝法情報は、あるゲームについてすべてにわたっての勝ちかたのコツを書いてもらってもよいが、難解な場面でのクリアのしかただけを送ってくれてもよい。必要な情報をまとめると……

①画面別の攻略法。
②敵キャラの性格と攻略法、得点。
③攻略に必要なアイテム、条件など。
④攻略に必要なコントローラーやキーボードの操作方法など。
⑤マップ、コースなどのイラスト、図など。また、マップやコース上になにがあるのかの解説。
⑥証拠となる写真をそえての解説

—以上のような情報をわかりやすくまとめて送ってほしい。

●送り先　コンプティーク編集部「情報部」係まで。

募集3 自作工

月刊コンプティークの新企画〝金ちゃんのコンストラクション講座〟では、キミが作ったコンストラクション画面を大募集しているぞ！

ファミコンの「ロードランナー」「レッキングクルー」「ナッツ&ミルク」などはもちろんのこと、パソコンの「モールモール」「キングフラッピー」「倉庫番」などの超難解画面もどんどん紹介していく予定なので、頭自慢、腕自慢の人はふるって応募してネ。

◀必勝法Tシャツをもらったヒトはまだ少ないぞ。ドシドシ応募しよう！

▲こういうわかりやすい[illegible]たを編集部では歓迎する！（愛媛県・萩森[illegible]一郎君）

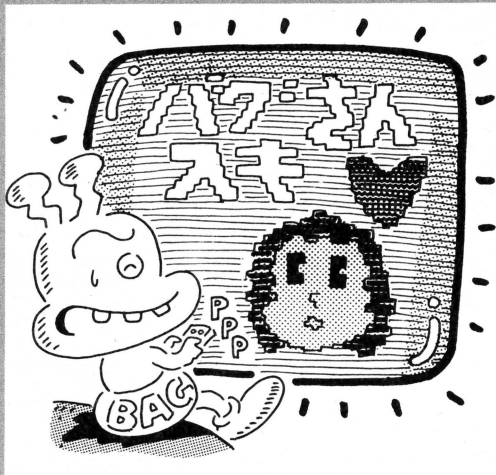
モデル・松岡由美ちゃん

情報 タレント 募集

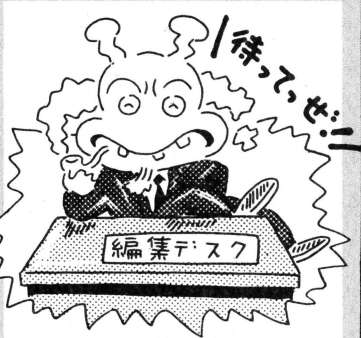
コンプティークの月刊化にともない、編集部では、イロイロ情報や、ひとを募集する。毎月毎月読者諸君の声や名前や顔が、たくさん登場する元気のいい雑誌にしたいからである。それだけではない。いままではふた月にいちど発行していたものが毎月ともなれば、編集部もいそがしくなる。ネコの手もかりたい。そー、正直いって、手伝ってほしい。ドシドシ応募して、いっしょに楽しい雑誌をつくっていこうではないか。ヨロシクッ！

ディット画面

また、この講座の先生〝金ちゃん〟の作った超難解画面の解法のしかたやキミたちの作った画面の解法のしかたも募集しているので、〝1月号の金ちゃんの作った画面はこうやったら解けるんだ〟という具合に解き方も書いて送ってネ！

応募の方法は、自分の作った画面を実際に忠実にきれいに図に書いて封書で送ってネ。解法のしかたもとにかくきれいに書いてネ。

送り先は、コンプティーク編集部「エディット画面」係まで。

募集4 ライター&ゲームプレイヤー

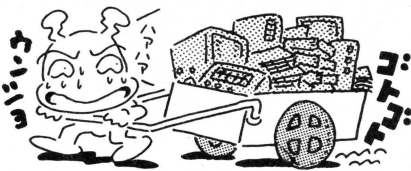
いま編集部では、中学生から大学生まで、数人の〝助っ人〟が活躍している。バグ&隠れキャラ、必勝法情報を提供してくれたり、画面の撮影のとき立ち会ったり、もちろん、原稿を書いたりと、いろいろ手伝ってくれている。彼らは、コンプティーク編集部に遊びに来ているうちに、自然に手伝ってくれるようになったひとたちだ。読者諸君のなかでぼくもコンプティークで原稿を書きたい、いろいろ情報を持っているので、編集部に教えてあげたい、なんていうひとがいたら、電話してくれ。突然たずねてくれても、忙しくて対応できないこともあるので、まず電話をしてほしい。

募集5 コンプティーク・アイドル

コンプティークアイドル、つまりコンプティークの顔となり、全国20万のコンプティークの読者の心の支え、あこがれのマトとなる女の子を大募集してしまうのだ。キミの妹、お姉さん、彼女、クラスメイト……。まわりにいるステキな女の子をどんどん紹介してくれ！もちろんこれを読んでいるキミ自身（もちろんキミが女の子なら）でもＯＫ。

〈応募資格〉月に２～３回編集部に来られる、16才～22才の健康な女の子。

〈応募方法〉顔写真と全身の写真に、簡単な紹介文（連絡先、氏名、年齢、学校名、趣味、推薦者など）をそえて、「コンプティークアイドル」係まで。当選者にはこちらからご連絡いたします。

引っ越しました！

応募のときは気をつけてね！

コンプティーク編集部は、業務拡張（いろいろいそがしくなった！という意味だよ）にともない、つぎの住所に引っ越しました。応募のときや、お中元・お歳暮のときは送り先に気をつけてね！

●新しい住所　〒160 東京都新宿区三栄町8　いかりビル2　角川書店　コンプティーク編集部

●電話番号　03(359)8351

そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区三栄町8いかりビル2

スクウェアの新作RPGのキャラが『ガンダム』しているわけ

前号このコーナーで紹介したスクウェアの新作SFロボットRPGのタイトルが「ブラスティ」に決まった。そこで、そのゲームの詳細をうかがいに、スクウェアで企画を担当した青木和彦氏と日本サンライズでメカニック設定製作を担当した井上幸一氏にインタビューしてみた。

――まず日本サンライズのキャラクターを使うにいたった経緯についてお聞かせください。

青木　このゲームのもともとの発想は「W-LL」でためしたアニメ処理を、もっと発展させた形でゲームが作れないかなという所からきたんです。それで、それにはSFのRPGがいいんじゃないかということで原案を練りだしたんです。それが7月頃だったかな。

――では初めからサンライズのキャラクターでゲームを作ろうというわけではなかったんですね。

青木　ええ、それで原案を練っている段階でどんなキャラクターがいいかということでゆきずまった時、たまたまうちの会社の人間がサンライズの方を知っていたので紹介してもらい、今回のようにキャラクターデザインを担当していただくことになったのです。

――井上さん、初めてこの話がもってこられた時、どんな感想をおもちになったのですか？

井上　この話がきたのが9月初めだったんですけど、アニメっぽいC・G画面を作ることはあっても、今までゲームのキャラクターデザインなんかやったことなかったですから、どこまでできるか心配でしたね。

――大変でしたか？

井上　そうですね。アニメと違って色とかあまり細かいラインを描けないとか、いろいろ制約が多かった分大変でした。でも逆に、アニメのキャラクターを作る上での制約がなくなったため、自由にキャラ作りができて楽しかったですね。

――アニメのキャラ作りの制約というのは？

井上　アニメのキャラ作りというのは、まず第一にそれがプラモデルとはオモチャとか商品になることを考えなくちゃいけないんです。とんがっていても駄目だし、すわりの悪いのも駄目。色数はたくさん使えるんだけど、色の塗りわけはパーツごとだったりするんですよ。

――なるほどね。

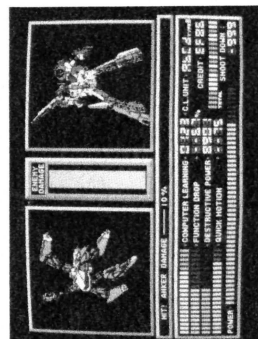
井上　だから今回の仕事は何をやってもかまわないという所もあって楽しかったし、色の制約はあったけど、それがかえって色をおさえることによってキャラクターがメカッぽくなることを再認識させられ、勉強になりました。

――そのキャラクターデザインを、青木さんたちはコンピュータに入力したわけですよね。

青木　ええ、これが大変でした。とにかく数百枚ありますからね。最初動画をイメージスキャナーで画像入力して、それを修正して、色をつけていくわけですけど、とにかく年末までに間にあわさなければいけなかったですからね。ほかのソフトの開発をストップしてスクウェア総動員でやりました。

――そうするとやっぱりこのゲームの売りは、このアニメで動く戦闘シーンですね。

青木　そうですね。とにかく1秒間に11～12枚かきかえるこのシーンを見てもらいたいですね。それから、このゲームにはマニュアルの他に設定資料集やイメージソングが6曲入ったソノシートもついているので、パソコンマニアだけじゃなく、アニメマニアにもぜひ見てもらいたいですね。

――早く実際にプレイしてみたいですね。一日も早い完成を期待しています。ありがとうございました。

ゲームの詳しい内容は次号で大々的に紹介するぞ！

▶左から企画担当のスクウエアの青木氏、坂口氏、キャラデザイン担当の井上氏

▶このアニメしている戦闘シーンが、このRPGの最大の売りだ！

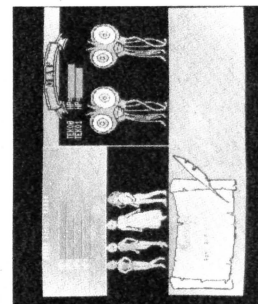
某ソフトハウスがHソフトを製作中

某ソフトハウスがHソフトを製作中という噂を聞きつた取材班は、その噂の出所の某ソフトハウスのM氏を単独インタビューした。

――Hソフトということですが、どんなゲームになる予定ですか？

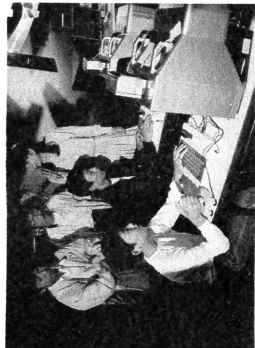
M　まだ開発中の段階でなんともいえませんが、アダルト・ロールプレイングゲームになる予定です。「フェアリー・オブ・イリュージョン」という題名もついています。

――妖精が出てくるのですか？

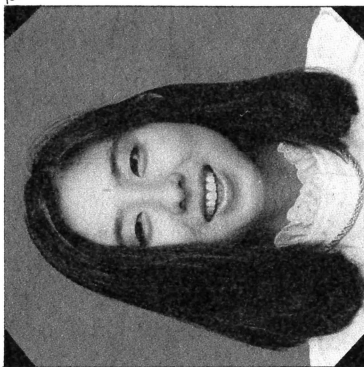
M　そうです。ストーリィは、ある男が妖精の住む世界にさまよいこんでしまった所から始まります。それで、その妖精の住む世界というのが、かつては花咲きみだれた美しい世界だったのですが、今は魔の女王に悪だくみによって木々は枯れ、妖精たちもいなくなった世界にされてしまったのです。それをもとの世界にするというのがプレイヤーの目的です。

▶これがそのH画面。カラーじゃないのが残念。

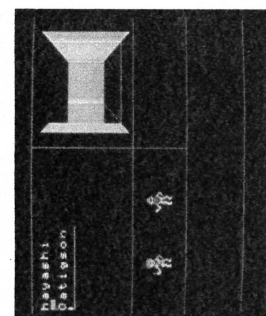
——なるほど、それでH場面はどこで出てくるのですか?
M　敵と戦って経験を積んでいくというふつうのRPGとは違って、別の経験をすることによってゲームを進めていくのです。
——別の経験というと?
M　そこは見てのお楽しみという所で……。
——そんなこといわずに教えて下さいよ。
M　それじゃちょっとだけ
といって見せてくれたのが左の画面。早くゲームがしたいね。

「F16ファイティングファルコム」ゲーム大会リポート

さる10月20日東京は青山のアスキーフォーラムでMSXの「F16ファイティングファルコン」のゲーム大会がひらかれた。
この「F16……」は、アスキーで発売している「JOYJOYケーブル」で2台のMSXをつなぐと、なんと2人で空中戦ができてしまうんだ。その機能をいかして会場では2台のモニターがならべられ、2人づつ対戦し、勝ち残った人が次の試合へ進むというトーナメント方式でおこなわれた。
参加したのは抽選で選らばれた下は小学生から上は高校生までの32人の少年たち。コンピュータ相手ではプレイしているが、人と対戦するのは初めてという人ばかりだったが、賞品のF16の1／32スケールプラモデルやMSXをめざして熱い戦いがくりひろげられた。
優勝は、埼玉県の高校生吉田広明君。優勝の感想を聞くと、一言「疲れた」だって。準優勝は、終始自信慢々だった東京大塚から来た三須隆弘君。

▶当日参加した人全員に、アスキーオリジナルグッズが送られた

今月のペッピン

さ～て、今月の美しいお姉さんは、ソニーのAPS開発推進室で、ソフトの営業でガンバッテいる池田江利子さんです。（血液型はA型、山羊座生まれ、22才）。
——池田さんのお仕事は具体的にはどういった内容ですか?
池田　APSはパソコンソフトを開発している部署で、私はその中で対外的にソフトを導入する仕事を担当しています。たとえば、ショーに出展したとき、そこでソフトの説明をしたりするのも仕事です。
——なるほど。ということは、ソフトには詳しく、そしてお話しも上手ということですね。
池田　イイエ（笑）、それがちがうんですよね。自社のソフトは、わりとやりますが、ほかはあまり……。それに、人前で話しすることもあまり得意とはいえません。
——そうですか。自社のソフトというと、やはり『ロードランナー』。これはどうですか?
池田　ええ、これは練習しましたよ。でも『ロードランナー』は7～8面、『ロードランナーII』は5面ぐらいしかクリアできません。
——ところで、いまのお仕事にたいしての夢を聞かせていただけませんか?
池田　ウ～ン、そうですね、さっきも言いましたが、私はけっして人前でしゃべることが得意とは言えません。ですから、話したいことを頭の中で整理して、それをうまく話せるようになりたいです。
——そうですか? いま話をうかがっているかぎりでは、そうとは思いませんがね。
池田　そんなことはないですよ。もう、これは大分前から思っていたこともあるんです。
——へェ～、じゃあ学生のときも、なにか努力なさってたというか?
池田　ええ。高校のときはクラブで落語、部活動で演劇をやっていたんですよ（笑）。
——なるほど。仕事にたいしてだけでなく、個人的にも長～い夢であるわけですね。ところで、個人的な夢というと、ほかには?
池田　いま、英会話の勉強しているんですが、はやく英会話がうまくできるようになりたいし、また、5年間ぐらい海外で暮らしてみたいです。これが大きな夢ですね。
——海外といっても、広いですがどこですか?
池田　ウ～ン、やはりアメリカの西側かな?
——その夢が、うまく仕事ともドッキングできればいいですね。え～、では夢の話はそれまでとして、趣味なんかきけますか?
池田　そうですね。テニス、ジャズダンス、それとマリンスポーツです。
——スポーツが好きなんですね。
池田　ハイ。
——じゃあ、こんどは男性で好きなタイプなんかも、聞いてしまおう。
池田　エッ～。そうですね。仕事をいっしょうけんめいして、そして、仕事以外でも何かに熱中できる人が好きです。
——わかりました。ところで、池田さんご自身は30才ぐらいになったら、どういった女性になっていたいですか?
池田　30才ぐらいですか。そうですね。頭がよくて、ウ～ン、いろんな面でみがかれた女性。そして、人前でちゃんと話もできるようになっていたいですね（笑）。
——なるほど。最後に、今後、どういったソフトがでてくればいいなあと思いますか?
池田　ソニーでも、編みもの、クッキングのソフトをだしましたが、そういった生活面で役に立つ、たとえばレコードや本の管理ができるようなソフトがいいと思います。それも、データをいちいちキー入力しなくても、バーコーダーなどを使ってできるといいと思います。
——ソニーさんからでることを期待しています。終わりにコンプティークの読者にひとこと。
池田　ショーのさいには、ぜひソニーのブースにお立ち寄り下さいネ。

今月の
移植版情報

★パズルパニック（システムソフト）PC9801／5D・3.5D／6800円
★ロードランナー（システムソフト）PC8801mkIISR／5D／6800円
★アウトロイド（マジカルズゥ）X1／5D・T／未定
★メルヘンベールI（システムサコム）PC8801・X1・MZ2500／5D・3.5D／7900円
★ブラックオニキス（アスキー）MSX／R／6800円
★サンダーボール（アスキー）MSX／R／5800円
★ウォーロイド（アスキー）MSX／R／5800円
★ワールドゴルフ（エニックス）X1／5D／5800円
★道化師殺人事件（シンキングラビット）PC8801・5D・7800円

▶BPSの「ブラックオニキス」がアスキーからMSXで発売

アーケード・エクスプレス

毎月、アーケードゲームに関するコトをなんでもお届けするアーケード・エクスプレス第1回は、新作ゲーム勢ぞろいのアミューズメントマシンショーのレポートだ!!

アーケード初の4人RPG「ガントレット」

まずはナムコブースを見てみよう。もう発売されている「モトス」。ソーラーベースと呼ばれるフィールド上から敵であるスペースビーをはじき落とすというゲームだ。パーツ装備数の決定がプレイヤーにゆだねられているので、人それぞれに多彩なプレイができる。次は、「RF2（レッド・ファイター）」。これはコナミが開発したコクピット・タイプのゲームで、ポールポジション用コンバージョン・キットだ。ゲーム内容はといえば、ロードファイターを他のアングルから見たようなものだ。実をいうと「RF2」は「ツインビー」、「グラデュース」に続く、〝バブルシステム〟の第3弾なんだ。それからサウンドも最高にいいノリをしているぞ。

アタリの作品は、まず「ペーパーボーイ」新聞配達の1週間をゲームにしたものだ。それからネズミのピーターが、3種類のフィールドを舞台に、がらくたを集める「ピーターパックラット」、インディージョーンズをゲーム化した「インディージョーンズ魔宮の伝説」などがある。そしてもうひとつ話題の「ガントレット」これはなんと4人が同時にプレイできるRPGなんだ。それぞれがウォーリア、バルキリー、ウィザード、エルフとなって、ダンジョンを探険するというゲームだ。ダンジョンの中には、数々のモンスター、トラップ、アイテムが4人をまっている。

人気No.1!!「スペースハリア」

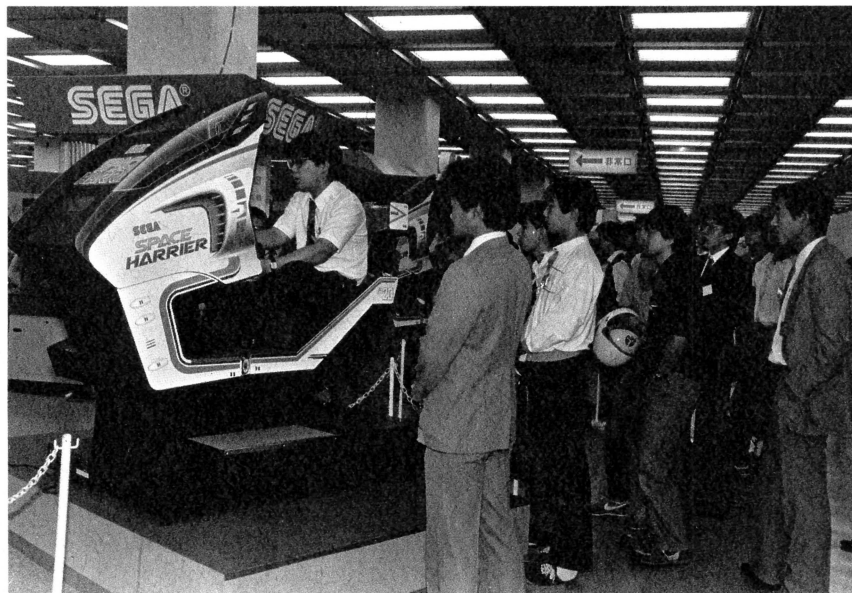
セガのブースにきてみると、たくさんの人でうめつくされていた。いったい何があるのかと見てみると、変わったコクピットゲームがあった。それが「スペースハリア」だ。基本的には3次元戦闘ゲームだが、ステレオサウンドにくわえて、コクピットが自機の動きに合わせて動くので、すごい迫力があるのだ。セガからは他にも、ブローダーバンド社のソフトから移植の「チョップリフター」や風がわりな戦闘ゲーム「ヘビーメタル」。女の子が主人公の「フラッシュギャル」、悪魔と空中で戦う「6デビルス」、他「ゲットオール」「スーパークロスⅡ」が出品されていた。

会場せましと置かれた新ゲームにみんな夢中だ

のぞき窓つきゲーム、「バトルバード」

アイテムからは、「バトルバード」という、立体3D戦闘ゲームが出品されていた。このゲームの匡体（きょうたい）には、のぞき窓がついていて、そこからのぞくようになっているんだ。これではギャラリーが、画面を見られないので、なんとか改良してほしいね。その他には、「ムーンパトロール」をバージョンアップした「アルマジロ」と〝交換遊戯〟のキャッチで有名な「ロットロット」が出品されていた。「ロットロット」で高得点を出すとライセンスがもらえるそうだ。

次は、最近ヒットつづきのカプコンのブースにいってみると、「魔界村」しか出品されていなかった。ちょっと残念だけど、もうすぐ「ガンスモーク」という西部劇を題材にしたゲームが出るので、カプコンファンは気待してくれ。

少し歩いていくと、なにやらにぎやかな音楽が流れてきた。気にしながらニチブツのブースに入ってみると、新製品「テラクレスタ」があった。このゲームは縦スクロールの戦闘ゲームで、地下基地のパーツを回収して、合体でパワーアップ、さらにピンチになったらフォーメーションで攻撃できるという痛快なゲームだ（もうゲームセンターにも出まわっているだろう）。ニチブツからは他にも「パステルギャル」という麻雀ゲームが出品されていたぞ。

いまLVDゲームが熱い!!

まずはタイトーの「タイムギャル」だ。このゲーム、LVDゲーム初の女の子が主人公のゲームなんだ。プレイヤーはレイカちゃんを操って、大悪党ルーダを追って過去へ未来へといくわけだけど、レイカちゃんのアクションとセリフが楽しいので、ぜひプレイしてほしい。タイトーからは他に、「女三四郎」、「影の伝説」、「ナックルジョー」、「スーパーデッドヒート」「ワイルドボーイ」が出品されていた。

ＬＤゲームはまだある。ユニバーサルからは「キャプテンザップ」、「トップギヤ２」が、データイーストからは、「ロードブラスター」が出品された。データイーストからは「メタルクラッシュ」というゲームも出品されていた。

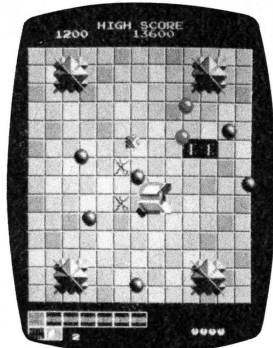
コナミのブースでは「グリーンベレー」の横でコナミの社員がアーミールックでほふく前進をしていた。

他にもテーカンの「ピンボールアクション」とかタツミの「バギーボーイ」、ＳＮＫからは「激走」、ジャレコからは「アルカード」というシューティングゲームが出品されて、人気を集めていた。

今年のＡＭショーは各社とも、システムの新しいゲームが多く、年末ぐらいのゲームセンターがとても楽しみになってきた。

新作情報

モトス

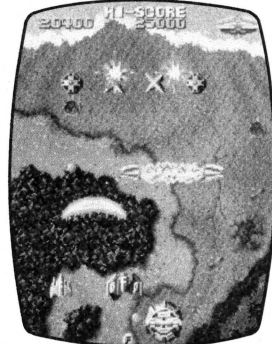
●ナムコ●

８方面レバーとボタン１つでモトスを操作して、スペースビーをソーラーベース上から、はじき落とす爆突ゲームだ。面が進むとパーツがベースに落ちているので集めよう。このパーツは面の始めに自由に装備ができるので、多彩なプレイが可能。このゲームはテクニックがすべてだ。全62面中、隠しボーナスだってあるぞ。

グリーンベレー

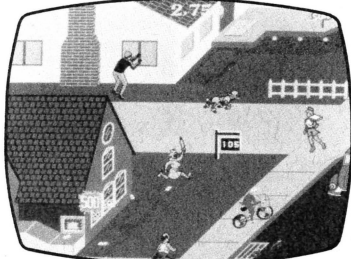
●コナミ●

スパルタンＸタイプの戦場ゲーム。見ためは普通なんだけどプレイするとこれがなかなかおもしろいんだ。ステージは４つ、最終ステージで４人の捕虜を助けるとメッセージが出て作戦終了。ステージ１にもどるんだけどこれがすごくむずかしくなっているんだ。ポイントは武器の使い方とジャンプの利用だね。

テラクレスタ

●ニチブツ●

かつての名作「ムーンクレスタ」の流れをくむ合体シューティングゲームだ。ときどき地上に出現する基地の幽閉機を破壊すれば、２～５号機が上昇してくるので合体だ。合体するとシールドにもなるし、フォーメーションボタンを押すことによって、４種類のフォーメーションをはれる。これは気持ちがいいね。

ペーパーボーイ

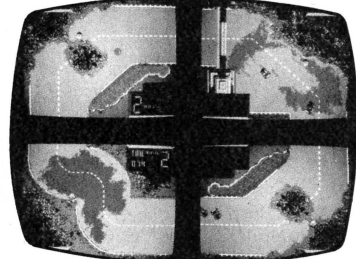
●アタリ／ナムコ●

新聞配達少年の一週間をシュミレートしたゲームだ。ゲームをスタートすると３つのランクを選べる。君はストリートの20軒の家のうち契約している10軒に新聞を配達しなければならない。妨害する奴には、新聞をぶつけて、正義のニュースで改心させてあげよう。何といってもサウンドとグラフィックが最高だね。

タイムギャル

●タイトー●

初の女の子が主人公のＬＶＤゲーム。４方向レバーでレイカを操作して、過去から未来へと大冒険。31世紀最大の大悪党ルーダをやっつけろ。何といってもレイカちゃんがかわいいから最高。セリフも楽しいし、ミスパターンもかわいいからついついミスしたくなってしまう。タイムストップが新しい。

スーパーデッドヒート

●タイトー●

１人から４人まで同時プレイ可能な、４面モニターを使用したレーシングゲームだ。ルールは規定時間内に指定されたラップを回ることができれば、１レースクリア。ドラッグ、1st～7th、そしてファイナルの全９レース。９レース走り切ればかなり長時間あそべる。コースは4人それぞれがコースの一部を選んで設定する。

キミの情報もまっている

アーケードゲームファンのみなさん、おまちどーさまでした。このアーケードエクスプレスでは、新作ゲーム情報を中心に、必勝法やバグ・隠れキャラ、そぼくなＱ＆Ａなど、アーケードゲームに関することすべてをとりあげていきたいと思っています。キミの情報や意見、質問などもどんどん編集部に送ってください。

●あて先：〒160 新宿区三栄町８番地　いかりビル２　コンプティーク編集部『アーケード・エクスプレス』係

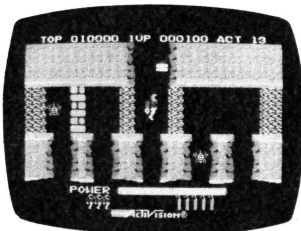
いよいよ今年も終わりですね。キミにとってどんな年だったかな？　前号から始まったセガ情報局もパワーアップしてがんばるので、いろんな情報を送ってよね！　待ってま〜す。さて、今月はニューソフト紹介と、新しいゲームを書き換えるシステムのおはなし。クリスマス、お正月といろいろ忙しいけど、おもちゃ屋さんやデパートでしっかり情報を集めてまわろうぜ！　まだまだ、新作が出るそーなのだ。

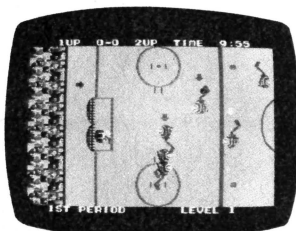
マイカード書き換えシステム「EPマイカード」登場！

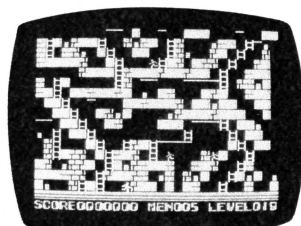
コンプティークの「そこが知りたい！」で紹介した某社のソフト書き換えのシステムがあったけど、セガも負けずに書き換えのシステムを発表。はやければ、この12月ぐらいから始めるとのことだ。キミはもう見たかな？　このシステムは「ＥＰマイカード」といって、書き換えのできるＲＯＭ、すなわちＥＰＲＯＭの入ったマイカードを利用するもの。書き換えの料金は１回1800円、ＥＰカードは１枚5000円。もちろん何回書き換えたってＯＫだ。書き換えは、原則としてソフトを買ったお店でしてもらう。4〜5日もあればでき上がり！　というわけ。実際には初めに「スタージャッカー」「ドラゴン・ワン」が書き込まれていて、あきたら、新しいゲームにするワケだ。ゲームはマークⅢ専用もふくめて13種類！まずＳＧ-1000、ＳＣ-3000用のゲームは「スタージャッカー」「ボーダーライン」「サファリ　ハンティング」「セガ・フリッパー」「パッカー」「サファリレース」「シンドバッドミステリー」「どきどき　ペンギンランド」「ドラゴン・ワン」だ。マークⅢ用には「テディボーイ・ブルース」「グレート　ベースボール」「グレート　サッカー」「アストロ　フラッシュ」。このあとまだまだ新しいゲームが追加になるので、この情報はコンプティークでも毎月お知らせする。そして、今後注目したいのが、オンラインのサービス。某社も来年秋にはＮＴＴのホストコンピュータを使ってのサービスを始めるらしいが、セガでも検討中ということだ。くわしいことはわかりしだい報告しま〜す。では、また来月！　なお、キミの見つけたバグ、必勝法の情報も待ってるよ。あて先は、〒160新宿区三栄町８　いかりビル2「コンプティーク編集部セガ係」

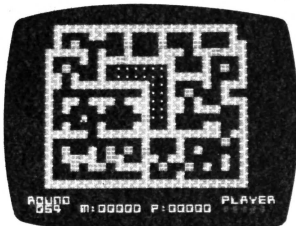
ニューソフト・ラインナップ！

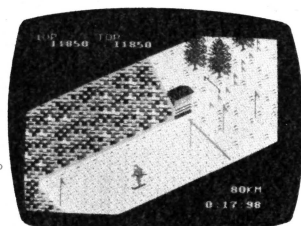
ヒーロー

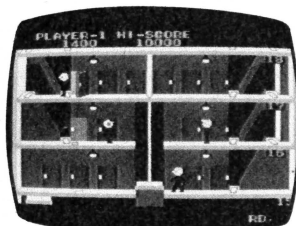
「チョップリフター」も人命救助だったけど、このゲームもキミが人命救助のヒーローになるというものだ。鉱山で事故があって、鉱夫が助けを待っている。カベをこわし、コウモリ、ヘビをやっつけて進むのだ。12/20発売C4300円。

チャンピオンアイスホッケー

「サッカー」で力をつけたキミにとって、「アイスホッケー」はカンタンかな!? このゲームは氷の上ということを頭に入れてやらないと、すべって行きすぎたり、取り合いをすると、ツルリとひっくり返る。12/13発売C4300円。

チャンピオンシップロードランナー

「ロードランナー」の上級版の「チャンピオンシップ」だ。むずかしい面が50も待ちうけてるぞ。パズルとアクションの両面が好きなゲーム少年にも、オトーサンにも絶体オススメ。もちろん、エディット機能も。12/6発売C4300円。

倉庫番

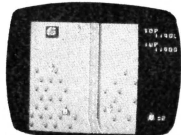
パソコン版で多くのユーザーを悩ました「倉庫番」の移植だ。倉庫内の荷物を指定の位置まで移すのが仕事。うっかり倉庫の角に持っていってしまうと押すことも引くこともできなくなる。パズル好きのキミに！ 12/13発売C4300円。

チャンピオンスキー

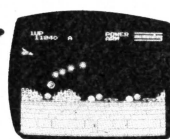
「山は白金〜♪」とうとうスキーの季節だね。あの寒い冬山に行かなくとも、コタツに入ってミカンをたべながら楽しめるソフトがこれ！ キミのタイムはどのくらいかな。ジャンプ、隠れキャラつきの村スキーも。来年発売C4300円。

エレベーターアクション

スパイのキミが、攻撃してくるガードマンをすばやく撃ち殺して秘書類を手に入れるというおなじみのゲームだ。ガードマンは突然でてくるので、撃ちまくるのがベターだ。キックやエレベーターでつぶすことも忘れずに。C4300円。

ロックンボルト

キミことボビーは仕事好き。制限時間内に設計図（ない階はオリジナルで）どおりに鉄骨をボルトでつなぎ合わせて行く。鉄骨はユラユラと右へ行ったり左へ行ったり。ボーナスボルト、1人増えるボルトあり。C4300円。

アストロフラッシュ

キミは飛行機かロボットで地上、空中の敵を倒すのだ。地上の武器輸送車を撃てば、燃料アップ。12/13発売MC4300円（マークIII）

サテライト7

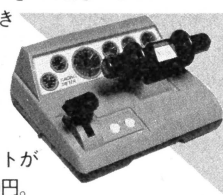
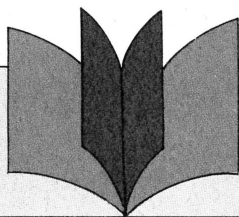
海、山、平地などの自然をバックに楽しむシューティングゲーム。100面も！ 2人プレイ可。12/20発売MC4300円（マークIII）

テレビおえかき

前号でちょっとふれたTV画面をらくがきボードとして楽しめる「テレビおえかき」(8800円)が発売になった。線の太さは3種類、カラー表示は15色、背景色もボタン操作ひとつで変えることができる。

写真の右手前にあるのが、画面を想定したタッチパネルだ。これにペンを使って自由に絵を入力することができる。

バイクハンドル

「ハングオン」が大好き少年のキミに、家でもゲーセンと同じように楽しめるという「バイクハンドル」が発売になったヨ！「ハングオン」はマークIII用で画面はきれいだし、この「バイクハンドル」を使えば、迫力もそのまま。ハンドルには、アクセル機能がついたチェンジレバーも装備されて、本物そっくりだ。この「バイクハンドル」用のバイクソフトが来年いくつか出る予定だ。価格は4000円。

※注 Cはカートリッジ MCはマイカード 発売時期は予定です。突然変更になることもあります。

アドベンチャーゲームブック

BOOKS REVIEW

映画をゲーム本で！

この本が発売になると同時に公開される映画のゲームブックだ。映画のストーリーを知っていれば成功率は高いわけだけど、映画以外のストーリーにむかって進むのもおもしろい。映画の前と後に読んでみるのも一考！　原作はスピルバーグの映画だけど、ゲームブックに仕立てたのはカノ安田均先生だ。選択肢は565の大作。今月のオススメ。東京創元社☎03-268-8231

「スーパーアドベンチャーゲーム　バック・トゥ・ザ・フューチャー」安田均・ＴＴＧ／480円／創元推理文庫

バイクずきのキミの本

バイクずきの人はもちろんのこと、今まで興味のなかった人もすきになる？楽しい本だ。ラリー中のいろんなでき事を点数性で評価される。読んでいくうちにバイクの知識が豊かになるマンガのゲームブックだ。大都社☎03-941-2646

「チャレンジゲームコミックス３　爆走１万キロバイクラリー」西巻裕著・高田まさお画／540円

女の子はアイドル歌手

ついに少女マンガまで、ゲームブックになった。アイドル歌手をめざすキミ（ワタシ？）が、歌手のオーディションを受ける所から始まる。ゲームのＥＮＤによって、アイドル歌手からロック、演歌歌手、はたまた女子プロにポルノ女優までイロイロ。途中で芸能界についてのクイズもあって知識が深まるのだ。西東社☎03-291-5815

「わくわくチャレンジ！　ざ・花能界」尾花かおる作・スタズオミィシャ画／680円

講談社はまとめて５冊

「天才コンピュータＡＩ32」はユカイな友人。でも、読み進むうちにコンピュータ崇拝への警告も。同時に「チベットの秘宝」「恐竜ＳＯＳ」「地底ブラックホール」「謎のピラミッドパワー」も発売。講談社☎03-945-1111

「アドベンチャーブックス　チベットの秘宝」リチャード・ブライトフィールド 著／390円

「アドベンチャーブックス　天才コンピュータAI32」エドワード・パッカード 著／390円

10億円横取り作戦だ

このあいだ、５億円サギ事件があったけど、これは10億円のワイロを横取りするというストーリー。キミは正義の味方ならぬ、怪盗なのだ。恋人であり助手である奈摘と仲間２人、合計４人で政界、財界の黒い金をねらう。もちろん逮捕されればＥＮＤ。しかし、10億円をめでたく手に入れても、ほんとうの喜びがキミには待っているのだ…!?　朝日ソノラマ☎03-563-6021

「ハローチャレンジャーブック８　10億円を奪え！」雅孝司著／400円

有名作家ついに登場!!

とうとう有名作家のゲーム本が出ました！「魔界行シリーズ」で人気の菊地秀行氏の作品と、監修だけど小松左京氏のものだ。これからも廣済堂では、ぞくぞく有名作家ものがでるとか…楽しみ。廣済堂☎03-453-1201

「アドベンチャースーパーブックス　魔群の都市」菊地秀行・原作／桶谷信雄・文／590円

「同ブックス　アンドロイドの要塞」小松左京・監修／長谷川浩司・暮生勝・文／590円

社会思想社５弾

シルバートンの街を救うために、盗賊都市に住む魔術師ニコデマスに会うためにキミは旅に出る。途中で金のかぶとを手に入れればサイコロで決まる攻撃力に１つわえることができる。ちょっとしたボーナスを捨い集めて行くのがコツ。社会思想社☎03-813-8101

「アドベンチャーゲームブック　盗賊都市」I.リビングストン著／480円／現代教養文庫

ウォーゲームつきデス

ちょっと前になるけど、この9月に異色のゲームブックが３冊出た。ゲームを進めていくうちに、六角形のヘクトでおなじみのウォーゲームが出てくる。ゲームの合体だ！　あすか書房☎03-205-0027

「ファイナル・ゲーム・ブックス１　機動艦隊出撃せよ」高田準一著／580円

「ファイナル・ゲーム・ブックス２　聖・ペラジからの脱出」はのやのと著／580円

「ファイナル・ゲーム・ブックス３　バルジの戦い」別喜惟朗著／580円

クラッシュ・ザ・ゲーム
Crush THE Game
今月から装いも新たに始まったCrush The Game、新作パソコンゲームを表から裏から上から下から徹底紹介するコーナーなんだ。
アクション、AVG、RPGなんでもござれの業界最強のライター陣が、実際にゲームをプレイし、評価し、㊝オススメソフトのみを紹介するという掟やぶりの新システム。
身の危険もかえりみず、新作ゲームをどーんとクラッシュ！
イラスト／富岡孝雄

今月の READER'S Soft Top 10

祝月刊化！　ソフトトップ10もいよいよ本格的にスタート。キミたちから送られてきたハガキの山を集計した結果を発表だ。キミの好きなゲームは何位にはいったかな!?

⇧上昇 ⇩下降	先月の順位	ソフト名	種類	総得票数	得票数
⇧1位	／	ハイドライド	ロールプレイング	1056	1056
⇧2位	／	ドルアーガの塔	ロールプレイング	760	760
⇧3位	／	スパルタンX	アクション	423	423
⇧4位	／	スターフォース	アクション	376	376
⇧5位	／	ゼビウス	アクション	346	346
⇧6位	／	ブラックオニキス	ロールプレイング	312	312
⇧7位	／	ウィングマン	アドベンチャー	301	301
⇧8位	／	ファンタジアン	ロールプレイング	276	276
⇧9位	／	グラデュース	アクション	223	223
⇧10位	／	テグザー	アクション	185	185

▲ファミコンをおさえて堂々の第１位は「ハイドライド」。「ハイドライドII」も発売された

▲根強い人気のＦＣ版「ドルアーガの塔」熱狂的な信者にささえられての第２位Ⓒ㈱ナムコ

▲混戦の中から抜けだしたのが「スターフォース」ＢＧＭの良さが決め手だったのかな!?

Crush The Gameでは以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています

PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ　(FM-7/NEW7/77)
X1シリーズ　(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777
MSX

いよいよ本格的にスタートしたソフトトップ10。第１回目の集計結果が出たぞ。みんなはこの結果についてどう思ったかな？順当だと思った人、意外だなと思った人、あのゲームがはいっていないなんておかしいや、なーんて思った人もいるかもしれないね。編集部として意外と思ったのはアーケードゲームの人気がひくいこと。風営法の影響なのかな。ファミコンの人気が根強いことと対照的だね。でもそんなファミコン勢をおさえて１位になったのは「ハイドライド」、なんとなくうれしかったりするのだ。ファミコンでも発売されるそうだから〝ハイドライド・シンドローム〞はとうぶん続きそうだね。

さて、これから毎号ソフトトップ10の集計結果を発表していくわけだが、ただ票数を発表するだけじゃ面白くないので、なぜそのゲームが好きなのか理由も書いて送ってください。また、そのゲームの紹介記事を書いて送ってもらえるとうれしいな。とにかくハガキ待ってまーす。

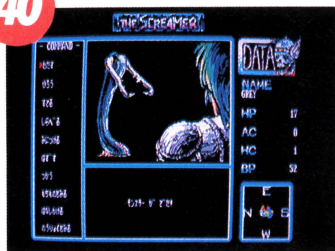
 アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のスポットライト

38 イエローレモン

前々号で紹介した「イエローレモン」が早くもパソコン部門でトップ10にはいりそうな勢いであがってきた。さすがにコンプティークの読者は見る目があるね。

登場する４人の女の子たちのごきげんをとるような会話を成立させていけば、女の子たちがあらわに裸体をさらけだしてくれるというこのゲーム。ロリコンソフトマニアにはたまらないんだね。ＰＳＫは新作「ファイナルロリータ」も発売したし、裏トップ10の台風の目になりそうだね。

40 ザ・スクリーマー

今号ようやく紹介することができたこの「ザ・スクリーマー」。発売前から評判が高くて、ゲームをプレイしていないにもかかわらず、好きなゲームの１本になってしまった人がけっこういるみたい。で、そんな期待を裏切ることのない出来ばえのゲームなので、編集部では赤丸急上昇間違いなしのソフトとしてタイコ判を押してしまい、月刊第３号でHow To Winしてしまうことを宣言しちゃうのだ。やったネ！　ゲームのくわしい内容はあとのページを見てネ。

41 スーパーマリオブラザーズ

ファミコンソフトの中で赤丸急上昇中なのがこの「スーパーマリオブラザーズ」。必勝法の本も何冊か発売され、今ブーム最高潮といったところだろう。このソフトトップ10にもぼちぼちハガキが集まり始め、トップ10入りは時間の問題だろう。なかなかソフトが手に入らないで、イライラした人も多かったらしいけど、とにかく楽しいソフトであることはコンプティーク編集部がうけあうよ。ゲームのくわしい内容は前号で紹介したので、そちらのほうを読んでね。

部門別 TOP 10 パソコン篇

順位	ソフト名	今月の得票数
1	ハイドライド	1056
2	ブラックオニキス	312
3	ウイングマン	301
4	ファンタジアン	276
5	テグザー	185
6	ちゃっくんぽっぷ	142
7	ロードランナー	123
8	フラッピー	89
9	野球狂	86
10	エルドラド伝奇	75

部門別 TOP 10 ファミコン篇

順位	ソフト名	今月の得票数
1	ドルアーガの塔	760
2	スパルタンX	423
3	スターフォース	376
4	ゼビウス	346
5	ジッピレース	154
6	ロードランナー	85
7	ロードファイター	82
8	忍者くん	78
9	サッカー	64
10	フラッピー	63

部門別 TOP 10 アーケード篇

順位	ソフト名	今月の得票数
1	グラデュース	223
2	ハングオン	176
3	モトス	105
4	魔界村	98
5	エキサイティングアワー	81
6	ピーターパックラット	80
7	フェアリーランドストーリー	65
8	バラデューク	51
9	TANK	33
10	CITYコネクション	28

T＝カセットテープ　D＝ディスケット（数字はインチ数）　R＝ロム・カートリッジ

ハイドライド・シンドローム、再び…

新たな魔の手がフェアリーランドを襲った

ハイドライドII

PC8801シリーズ 5D・3.5D 6800円
FM7シリーズ 5D・3.5D 6800円
X1シリーズ T 4800円
T&Eソフト ☎052-773-7770

「ハイドライド」と言えば、パソコンユーザーならだれでも知っている、1985年度のNo.1のヒットゲーム。ついにはファミコンにまでも移植され、ブームも頂点に達した感がある。わがコンプティーク誌上でも、発売と同時に2ページにわたり紹介しブームの火つけ役となり、さらに前号で徹底的にHow To Winしたのは読者の記憶に新らしいことだろう。

読者の中には、この「ハイドライド」のおかげで、眠れぬ夜が何日も続いてしまったという「ハイドライド・シンドローム」の病原菌におかされてしまった人も数多くいたはず。

しかし、ようやくこの「ハイドライド・シンドローム」もおさまりかけ、平和な生活が送れると思った矢先、我々の前に大きくたちはだかったのが、この「ハイドライドII」。新型の病原菌が、再び「ハイドライド・シンドローム」を巻き起こすのだ！

舞台は前作と同じく、剣と魔法が支配する不思議な世界、フェアリーランド。地獄より甦ってきた大悪魔バラリスは、ジムという1人の勇敢な戦士に退治され、フェアリーランドの人々は平和な毎日を送っていた。

ところがその頃、地の底深くで異変が起こりつつあった。邪悪に満ちた、ひとつの「意識」が覚醒したのである。その「意識」は、新たな怪物を創造し、地下にひとつの世界と呼べるような物を作りあげてしまったのだった。さらに、それだけでは満足せず、地上のフェアリーランドにまでその魔手をのばそうとしていた。

早くから地下の異変に気づいた神は、救世主として、まだ心の汚れていないひとりの男の子を選んだのだった。それがキミなのだ！　はたして、キミには邪悪な魔の手からフェアリーランドの平和を守ることができるだろうか？

——というのがゲームストーリーなんだけど。このゲームの最終目的は、フェアリーランドの地下深く（地下何階まであるかは不明）までもぐりこんで、謎の「意識」の本体を退治すること。マニアから見れば前作がアクションゲームに毛のはえた程度のARPG（アクティブ・ロールプレイング・ゲーム）だったのに対して、今回は完全にRPGしている。どういう点がRPGしているのか、順を追って紹介していこう。

まず、登場人物と会話ができるようになったこと、これがARPGとしては画期的なことだ。操作は前作と同じでテンキーとスペースキー・リターンキーだけでOKというシンプル設計。フェアリーランドの住民たちと接触した瞬間に0キーを押すと、会話をすることができるようになるんだ。（もっとも会話といっても、一方的に相手から話を聞くことしかできないが……。）会話をしていろいろな情報を集めておかないと、あとで困ることになるんだけど、しつこく0キーを押さないとなかなか話してくれない。さらに、たとえ話すことに成功しても、プレイヤーが善人か悪人かによって、教えてくれる内容がまったく違ってしまうんだ。

マルチウィンドウ

アイテム・ステータス・キャンプという3つのモードを切り換えて見られる

戦闘

▲前作と同様、敵を倒して経験値をかせぐというのが基本的なパターン。今回はお金も手に入る

情報

▲出会った人には、どんどん話しかけてみるべし。特にお坊さんは、いろんなことを知ってるゾ！

街

▲フェアリーランドには、2つ町がある。ここの商店で武器を買ってキャラクターをパワーアップ！

フェアリーランドの住人たち

	ナイト	ファーマー	商人	ボンズ	シーフ	メイジ	魔術師	医者
住人	フェアリーランドを守る赤い兵士	くわを持って平和に農耕作業をしている農民	街の中で物を売買している商売上手な人物	フェアリーランド内で最大の知識人。お話しよう	お金をたくさん持っているたいへんリッチな盗賊	まだ魔力の弱い魔法使い。白いローブを着ている	魔導師の館で魔力を与えてくれる。がめついヤツ	T＆Eクリニックの主治医。もちろん役目は治療
	グール	スパイダー	ウルフ	オーク	マミー	ウォーム	リッチ	ファイヤーエレンメト
怪物	土の中からモコモコと出てくる気持ちの悪い怪物	迷宮の中にいる毒グモ。動きは鈍いが危険だ	フェアリーランド内で最も動きが速いオオカミ	塔の中に生息している謎のキャラクター。要注意	からだに包帯をまきつけたミイラのバケモノ	砂漠で砂の中にもぐっている大毛虫。動きがリアルだ。	火の玉を投げて攻撃してくる悪の魔法使い	生命力が非常に高い火の玉。動きもすばやい

で、この善人か悪人かを判断する基準を、このゲームでは「フォース」というパラメーターを使って表わしている。つまり、これはプレイヤーの心の善悪を示すレベルで、怪物を倒せば上がるし、何も知らない農民を殺してしまうと下がってしまうんだ。このようなパラメーターは、ＡＲＰＧはおろか、ＲＰＧにだってまったく見られなかった新しい要素といえるだろうネ。もちろん、「フォース」は善であるに越したことはないから、ゲームをはじめた最初のうちは、「フォース」を上げることに専念するというのもひとつの方法だね。そうすれば必要な情報が得やすくなるわけだ。

また、森林の中とある場所には、街がある。ここには全部で５つの商店があって、いろんな武器やアイテムを売買したりできるんだ。高価な装備をすれば、それだけキャラクターが強くなる。だが、そのためにはお金がいる。お金を集めるためには、敵をどんどん倒さねばならない。しかし、怪物は強いし「フォース」の値も無視できないから無闇に住人を殺すわけにもいかない。——ウ〜ム、なかなかよくできたゲームバランスじゃないか！ その他にも、攻撃力を鍛えてくれる寺院や魔力をくれる魔導師の館、Ｔ＆Ｅクリニックという病院まである。しかしどの店を利用するにせよお金がいるので、お金の効率的な集めかたを考えてみてくれ。

ところで、前作には10種類のアイテムがあったが、今回はいくつぐらいのアイテムが登場するのだろうか？ 現在私が確認しただけでも、武器６種類、装備６種類、その他十数種類も出てくる。武器や装備は商店で買うことができ、それぞれを選ぶごとに、画面上のキャラクターがちゃんとお色直しをする(これはオモシロイ)。〝その他〟のアイテムというのは、たいていどこかに隠されていて、例によって宝箱も登場するんだけど、前作とちがって今回は、その場所へ行かないと宝箱が見えない。だから、最初のうちは、広大なフェアリーランドや迷宮内をくまなく歩き回らなければならないんだ。(とりあえずマップを作る必要ありだね)

なぜ「最初のうちは」なのかというと、今回のゲームには魔法というとても便利な道具があるからだ。ある魔法さえ使えるようになれば、歩き回って宝箱を探す必要もなくなる。でも、魔力には制限があって、回復するまでにけっこう時間がかかるので、かなり根気のいる作業となることだろう。魔法は全部で14種類あって、攻撃用、防御用、キャンプ用とそれぞれ用途が異なる。ここでユニークなのは、ひとつひとつの魔法の効果が目で見てわかるということだ。たとえば、「ＷＡＶＥ」という攻撃用の魔法は、実際には『ギャラガ』のトラクタービームのような物を相手めがけて飛ばすし、「ＲＥＶＯＬＶＥ」という防御用の魔法は、画面上のキャラすべてをクルクルと回して進行方向を変えてしまう。もちろん、こういった魔法を使うためには、タイミングとテクニックがものをいうから、アクションゲームの腕も要求されてくる。ＡＲＰＧというたい文句にふさわしい要素だと言えるだろうね。

さて、ここまでこのゲームのＲＰＧ的な面ばかり述べてきたけど、それ以外の拡張された部分も見のがしてもらっちゃ困る。マップは前作の６倍にも及ぶというし、キャラクター設定も自由にできる。さらには、スピード調節などの親切機能もついているんだ。質的にも量的にも前作を大幅にスケールアップした作品なのだよ。

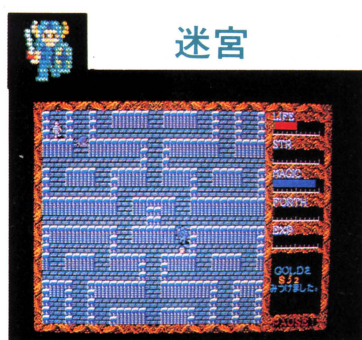
ではいよいよ、このゲームの必勝法を——エッ、もう書くスペースがない!? なんてことだ！ ゲームの紹介だけで19×150ものネームを使ってしまうなんて!! でもまあ、このゲームは懸賞がついているということだし、このページを参考にして自分で解いてもらうのもいいだろうね。くわしいHowToWinは、またこの次の機会に……。

アイテム

▲ズラリと並んだアイテムの一覧。ときには、いらない物を捨てていかないと……

魔法

▲魔法は全部で14種類。それぞれの使いみちを早くマスターすることが、解決への近道だ

迷宮

▲今回の冒険でメインとなる場所。ランプを持っていなければ、まっ暗で何も見えませ〜ん

ドラスレがバージョンアップしてザナドゥになった

ドラゴンストレイヤーII ザナドゥ

PC9801シリーズ 5D／3.5D
PC8801シリーズ・X1シリーズ 5D
7800円
日本ファルコム ☎0425-27-4121

このXANADOU(ザナドウと読む)はまたの名を「ドラゴンスレイヤーII」という。つまり「ドラゴンスレイヤー」の続編ということになってるわけ。

ヒット作の続編ってやつは芸能人の記者会見とおんなじで、ふつうは回を重ねるごとにどーしょーもないもの（ロッキー3とか、宇宙戦艦ヤマト完結編とかいろいろありましたよね）になっていくんだけど、このゲームでは意外にそうでもない。そうでもないどころか大バージョンアップ版に変身している。アクション、グラフィック、キャラクターの豊富さ、アイデアと、すべての点で前作を大幅に上回っている。いやあ、おそれいりました。日本ファルコムさんもさぞや気合をいれて作ったのでしょう。

まずグラフィックがよくできている。画面の切りかえの速さ、キャラクターの動きのリアルさともに一級品。この点では、かの有名な「ウルティマ」や「ウィザードリー」を超えている。とはいってもグラフィックが良ければいいってもんじゃない。(よくあるよね。タイトル画面ばっかりやたらにきれいで、結局はそれだけだっていうゲーム)で、このXANADUについていえば、ボクはグラフィック以外の点でもウィザードリー＆ウルティマに肉薄してると思う。

「この程度で肉薄なんて言わせてたまるものか!!」と、高いアップルを買ったウィザードリー＆ウルティマフリークの人たちは言うかもしれない。まあたしかに病的な奥行きの深さという点ではかなわないけど、アクションゲームの要素もはいって楽しくなってることだし、ボクみたいな根気のないお兄さんとしては「超えた」とさえ言ってしまいたい気分だ。

マニュアルを見ると「さあ、すぐに旅立とうではありませんか」なんて調子の良いことが書いてあるけど、そうすぐに旅立てるわけではない。キャラクター（つまりキミだ）を作んなきゃならない。

まずお城で王様にお金をもらう。このお金は体力とか知力を鍛える道場につぎこむ。魅力を鍛える道場なんてのもある。つまり男の魅力は金で買えってわけだ。で、いろんな（7つある）道場めぐりをして、男を磨いてから、いよいよ「炎を吐く赤いドラゴンが君臨する闇の世界」へ旅立つことになる。

といっても「赤いドラゴン」にすぐに会えるわけではない。10の迷宮をくぐり抜けなければならない。150の魔物を打ち倒さねばならない。もちろん迷宮は簡単に抜けられるようなものじゃないし魔物だって優しい人たちではない。

とにかくたんなる闘争本能だけで闘っているとロクなことにはならない。堅実な生活設計、正しい家族計画といったようなものをもって、コツコツと貯金をし、武器、よろい、盾、魔法、を買いそろえ、規則正しく食事をとり、徐々に経験を積み重ねて行かないとタメだ。いきなり強い敵に当たるとくるりと回って死んでしまう。また迷宮内にある塔（城みたいなもの）の中を歩く時にはきちんとマップをつくって道順を確認しておかないと、塔内に閉じこめられて2度と出られなくなってしまう。もちろん塔の中にはテレビもないし、ガールフレンドもいない。

こうして並べてみると、なんだかつらいことばっかしみたいだけど、このつらさがイイのですね。「負けるもんか」とくちびるをかんで歩き続ける。サソリの親分に毒をくらわされても涙をこらえて立ち直ってゆく。ここに男のよろこびがあるのです。

とは言っても、死んだり道に迷ったりば

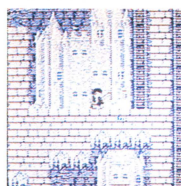
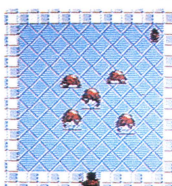
戦闘してお金を貯め、商店で武器をそろえ、塔の中のモンスターを倒せ！

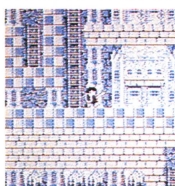
戦闘

▲モンスターと戦う時は正面を向いて接触

▲戦闘モードにはいったらドラスレの要領だ

▲モンスターを倒してお金やアイテムを得る

塔内

▲迷宮のあちこちに大小の塔がたっている

▲この中は迷路になっていてモンスターがいる

商店

迷宮の中にはいろいろな店がある

▲ここは寺院。ただでケガをなおしてくれる

かりじゃ面白くないだろうから、ちょっとだけヒントを教えてあげよう。まずお買い物についてのアドバイス。ロールプレイングゲームでは経済観念のない人は偉くなれません。これは実社会でも同じ。パパを見てごらん。

パパのことはともかく、買い物は十分お金が貯まってからすること。食事やセーブ(セーブするのに金を取るんだ、こいつは)のことも考えておかなきゃならないし、買ったものは、売るときには半額に買いたたかれちまうからね。だからセコイ武器やヨロイを買ったり売ったりしないで、こつこつお金を貯めて、ばあんと高級品を買うのが賢い消費者ってことになる。

それから鍵はキャラクターのレベルが上がるたびにばんばん値上げするからね。で、キャラクターのレベルが上がって面が先に進むと鍵の需要もばんばん増すってわけ。要するにこっちの足元を見てるわけなんだ。「きたないじゃないか！」なんて叫んでもあとのフェスティバル。「相手の足元を見る」というのが資本主義市場経済の鉄則なんだからね。鍵は早めに買っておくように。鍵屋のおやじにツバをひっかけたってディスプレイが汚れるだけ、しかもふくのは君だからね。

もうひとつ大事なことを教えてあげよう。キャラクターにはいろいろ細かい性格設定があるんだけど、その中のひとつにカルマ（KRM）というのがある。これは業(ごう)つまり罪深さのこと。で、こいつの数字がでっかくなると、そのキャラクターは上のレベルに行けなくなってしまうのである。

いたいけな魔物を殺したり、金もないくせにセーブしようとするとカルマが上がってしまう。悪どい人間は偉くなれないんだな、この世界では。実社会ではどうかって？まあ、パパにでも聞いてみるんだね。

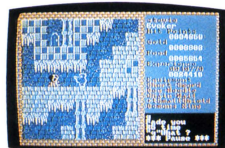
本当はマップをのせてあげると良かったんだろうけど2ページじゃね。アイテム(道具）と魔物（モンスター）の表でがまんしてちょうだい。青春は地図のない旅だって森田健作サンも言ってることだし、ここはひとつマップなしで青春をたたきつけてみようじゃないか。では、よい旅を。

■XANADOUモンスター攻略マニュアル

▲塔内奥深くにはこんな巨大なモンスターも出現する

Bat	Bee Giant	Ochre Jely	Boaslick	Skelton	Ares	Goblin	Fire Element
コイツを相手に剣を鍛えよう。Lampをくれる	数は多いけど心配無用。たまにKeyをくれる	動きは鈍いけど、守りは固いヨ。お金をくれる	のろまだけど、なかなかシブトイ。食料になる	レベル1の要注意キャラ。Spectaclesなどをくれる	防御は強いけど怖くない。Red potionをぜひ奪い取ろう	このデブ公がレベル1の最強の敵。candle などくれる	城や塔の中にいて、さわると大ヤケド。keyを持っている

Hood	Gar bug	Kraken	Cave Fishev	Sir Garwine	Scorpion Giant	Raven	assassin bag
マスターの方は魔法を放つから要注意。持ち物Candle	レベル2では一番弱い敵だが、水の魔法は効かない。	このタコはイヤラシイぞ。PendantやRed potionをくれる	すばしっこくて打たれ強い。CandleやLampが手にはいる	剣の攻撃には打たれ強いので、魔法で弱らせよう	攻撃力は強いゾ。宝のヒツギにpoisonを残すこともある	とにかく動きが速い。向かってくるヤツは攻撃も強い	剣は当りにくいので、魔法で退治。Mirrorをくれる

■XANADOUアイテム活用マニュアル

▲アイテムのひとつDemons Ringを使うと姿を消せる

Spectacles	Red Potion	Lamp	Black Onyx	Fire Crystal	Matlock	Hour Glass	Winged Boots
敵に向かって放つと、体力･防御力･持ち物などわかる	生命力(Hit point)を回復させる。大事なクスリ	城や塔に入るときに必要。くらやみを明るく照す	次のレベルへワープする。閉じこめられたとき有効	前のレベルへワープする。やはり非常手段のひとつ	地面(ブロック模様のところ）に穴を掘ることができる	「時間よ止まれ」効果。敵は凍りついてしまうのだ	引力の法則に関係なく、自由に空を飛んで移動できる

Mantle	Demons Ring	Balance	Pendant	Candle	Ruby	Br. Potion	Mirror
壁抜けの魔術なのだ。床や壁に関係なく移動できる	自分の姿を消す。敵の目に見えなくなって攻撃し放題	宝の箱をあけることができるようになる	扉をあける。レベルの境い目もあけられる	ガイコツに変身。この間は魔法のみによる戦いとなる	体力を上げる (STR UP)	知力を上げる (INT UP)	敏しょう性を上げる (AGL UP)

ひさびさの本格派ウォー・シミュレーションゲーム登場

現代大戦略

PC9801シリーズ{5D / 3.5D} 7,800円
システムソフト ☎092-714-6236

ひさびさのそして待望のコンピュータ版ウォーゲーム、それが大戦略だ。

とにかくこれまでのコンピュータ版ウォーゲームにはいくつかの欠点があった。遅いこと、グラフィックが汚ないこと、奥が浅くすぐあきてしまうことなどである。

ところがこれから紹介する大戦略はそれらの欠点をかなり克服しているうえに本家本元であるボードゲームのウォーゲームさえもある点では越えてしまう完成度の高いものに仕上がっているのだ。

ウォーゲームといっても良く分からない人もいることだろう。ウォーゲームとは簡単にいうと実際に戦場で行われる戦争をシミュレーション（模擬）するものである。

戦争をシミュレーションするといってもいろいろな方法があるわけだが、ボード版のウォーゲームの世界では戦場の地図をヘックスと呼ばれる6角形を1マスとしてくぎって、その上に戦車や歩兵の駒を並べて戦争をシミュレーションする方法が一般的である。もちろん、それぞれの駒には将棋の駒のように強いものや弱いものがあり、実際に駒がぶつかったら（つまり戦いが起こったら）それぞれの戦力比によって勝敗表を選択しサイコロを振って出た目によって勝ち負けを決定するのである。

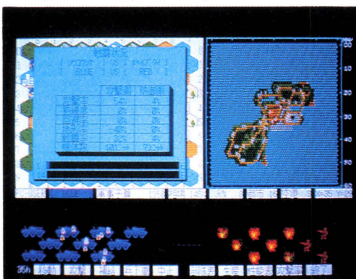
このようなシステムのボードゲームのウォーゲームも大変面白いものだが、実際には1人のプレーヤーが数十個の駒を管理しなければならないため、1度動かした駒をもう1度動かしてしまうとか、ある駒を実際に動ける以上に動かしてしまうなどのトラブルが起こりやすいし、戦闘のたびに戦力比を計算してサイコロを振るのもけっこう面倒である。

さて、大戦略ではシミュレーションのシステムとしてはボードゲームのそれを取り入れ、ボードゲームでの欠点と言える上記の点をコンピュータにチェックさせることでみごとに解決しているのである。

さらに大戦略の大きな特徴として、コン

プレイモード

▲これが通常のプレイモード。1ターンの間にヘックス内にあるユニットを移動させる

リアルファイティングモード

▲実際に弾を撃っているシーンをリアルタイムで表示する。ボードゲームにはないおもしろさだ。

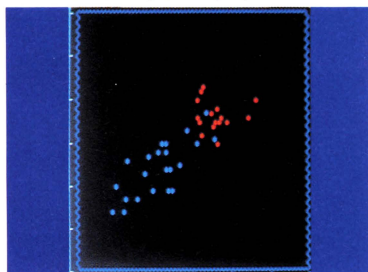
戦力チャート

UNIT 基本性能表

名称	速度	燃料	武装A	ｺｳ A	ｼｬﾃｲ	武装B	ｺｳ B	ｼｬﾃｲ	兵輸送	10機価格
F-16C	14	60	Fﾐｻｲﾙ	4	9	ｷｶﾝﾎｳ	5	2	—	2000
ﾊﾘｱｰ	12	50	Fﾐｻｲﾙ	2	9	ｷｶﾝﾎｳ	4	2	—	1500
A-10	10	50	ﾊﾞｸﾀﾞﾝ	4	8	ｷｶﾝﾎｳ	4	3	—	1600
ｺﾙｾｱ II	12	60	ﾊﾞｸﾀﾞﾝ	2	8	ｷｶﾝﾎｳ	4	2	—	1400
ﾋｭｲｺﾌﾞﾗ	8	45	Tﾐｻｲﾙ	4	8	ｷｶﾝﾎｳ	5	1	—	500
ﾕｿｳ ﾍﾘ	7	50	ｷｶﾝﾎｳ	4	1	NOT	0	0	ﾕｿｳｶﾉｳ	200
ﾚｵﾊﾟﾙﾄﾞ	6	60	ﾎｳﾀﾞﾝ	8	3	ｷｶﾝﾎｳ	4	1	—	500
ｿｳｺｳｼｬ	8	80	ﾎｳﾀﾞﾝ	6	2	ｷｶﾝﾎｳ	2	1	—	250
ｹﾞﾊﾟﾙﾄ	6	50	ｷｶﾝﾎｳ	8	2	NOT	0	0	—	400
ﾛｰﾗﾝﾄﾞ2	5	50	Fﾐｻｲﾙ	4	8	NOT	0	0	—	400
ﾎｷｭｳﾀｲ	6	100	ﾏｼﾝｶﾞﾝ	6	1	NOT	0	0	—	150
ﾕｿｳﾀｲ	6	80	ﾏｼﾝｶﾞﾝ	4	1	NOT	0	0	ﾕｿｳｶﾉｳ	100
ﾎﾍｲﾌﾞﾀｲ	3	100	ﾏｼﾝｶﾞﾝ	10	1	NOT	0	0	—	100
ｺｳﾍｲﾀｲ	2	100	Tﾐｻｲﾙ	3	2	ﾏｼﾝｶﾞﾝ	3	1	—	200

PUSH ANY KEY

▲自分の部隊の戦力を表によって見ることができる。どのユニットが必要か一目瞭然

フルマップスクリーン

▲この戦闘区域内における味方の部隊の配置がすべてわかるスクリーン

マップエディットモード

▲もともとある15のマップ以外に、オリジナルのマップをコンストラクションできる機能もついている

ピュータがプレイヤーとしてプレイしてくれるので1人でもプレイできるのはもちろん、プレイの途中にいつでも自由にプレイヤーを人間からコンピュータに、あるいはその逆にコンピュータから人間に変更できるため、プレイヤーのつごうでゲームの途中でプレイヤーが抜けたりしても、そのプレイヤーの分をコンピュータに代行させたりすることができることがある。極端な話、すべてのプレイヤーをコンピュータにやらせて人間はただ見ているだけと言うこともできるのだ。

また、ゲームの途中でセーブして、後日ゲームの続きを簡単にできることなども、ボードゲームにない利点ということができよう。

さて、このようにすぐれた特徴をもつ大戦略もプレイ方法が複雑であっては一部のマニア向けのものになってしまう。この点でも大戦略は良く考えられていて、初心者でも非常にプレイしやすいルールが設定されている。そのくせ、プレイヤーのレベルに応じてそれぞれ楽しめるようになっている。

さて、抽象的な話はこれぐらいにして実際に大戦略の中身を見ていくことにしよう。

大戦略を走らせるとタイトル画面表示のあと、まずこれからプレイするゲームの地図(マップ)を選択する。マップはあらかじめ15個用意されていて(大戦略にはマップのコンストラクション機能がついていてユーザーが自由にマップを作成することもできる)。そのうちのひとつを選択するのだが、それにより自動的にプレイヤーの人数も決定される。その後各プレイヤーを人間がやるのかコンピュータにやらせるのかを決め、ゲームスタートだ。

ゲーム画面は基本的に画面右上にマップの全体が表示され、画面左上にマップの1部が拡大されて表示される。マップは60×60ヘックスの大きさで、画面左上に表示されるのはその内の10×10ヘックスである。画面の下の部分は各種の表示がされる。

大戦略のゲームの目的は自分以外のプレイヤーの拠点である首都を占領することである。そのために歩兵や戦車、戦闘機などのユニットをたくみに活用して敵国を攻めるのである。ゲームの初期条件として各プレイヤーには首都と都市、空港が与えられる。各プレイヤーに与えられる以外にも都市や空港はあり、それらはどのプレイヤーのものではない中立である。

プレイヤーが各ターンでできる行動は補給、移動、戦闘、生産の4つである。

最初、プレイヤーの国は何も持っていないのでまず行うことはユニットの生産である。しかし、ユニットを生産するにはお金が必要である。そのお金はどのようにして調達するかと言うと、そのプレイヤーが持っている首都や都市の数に比例して毎回収入があるようになっている。つまり、占領している首都や都市が多いほど高収入が得られるわけである。最初のうち占領している首都や都市の数が少ないから収入が少なく、高価なユニットの生産ができない。そこで、歩兵などを生産してそれを移動させ、中立の都市や空港を占領するのが各プレイヤーの最初の目標になる。

移動する際にはマップの地形に注意しなければならない。地形には平地、荒地、山岳、道路、砂漠、森林、川などがあるのだが、移動する駒の種類により、入ることのできない地形があったり、入ることはできるが非常に進みにくいものがあったりするので移動の優劣によって戦局に大きく影響がでる。また、歩兵は移動力が少ないので輸送車や輸送ヘリなどで輸送することができるのだが、これも使い方を誤るとなんの役にも立たなくなったりする。

とにかく、この移動によって大戦略の勝敗の半分が決まると言っても過言ではない。

さて、このようにして各プレイヤーが行動をとっていくと、各プレイヤーは中立都市などを占領して国力を増やしていき、高価なユニットを生産できるようになってくる。そして、ついに戦闘が始まるのである。

戦闘は異なるプレイヤーの駒がヘックスで隣接した時に行われる。ボードゲームならここでサイコロを振るわけだが、大戦略ではこの戦闘シーンをCRT画面に鮮やかなグラフィックで表示してくれるのである。

大戦略ではこれをリアルファイティングモードと呼んでいるが、これがなかなか楽しい。実際に弾を撃ちながら戦車などがやられるようすをリアルタイムで表示する。

大戦略で面白いのはこの戦闘の戦闘結果により、戦闘に加わった駒に経験値が与えられることである。この経験値がたまるにつれ、その駒は生産されたばかりの同じ種類の駒と比べて戦闘能力が上がっていくのである。そして、戦闘に勝ち続けた駒は、ついには一騎当千の駒になるのである。このへんは今流行のロールプレイングゲームの要素を含んでいてなかなかのアイデアだ。

さて、大戦略に登場するユニットについて少し触れておこう。ユニットには航空ユニットと地上ユニットの2種類があり、航空ユニットにはF—16やハリアー、A—10等、地上ユニットにはレオパルド、ゲパルト、ローランドⅡなど、共に最新鋭のものが全部で12種類用意されている。

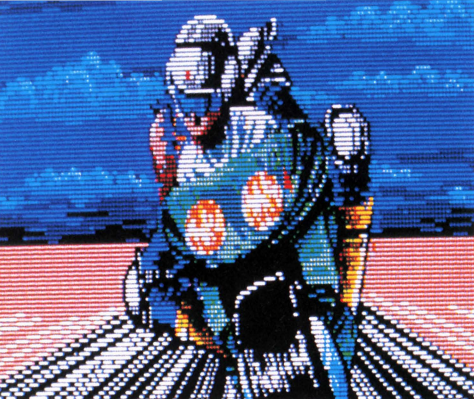
これらを縦横無尽に扱いながら自分の計画を1つ1つ着実に実行して、一歩一歩目的を達成していく、これが大戦略をプレイする醍醐味だろう。

さて、このように素晴しい大戦略を2週間ばかりプレイしたわけだが、プレイしながら気になったことがいくつかある。

まず、ボードゲームに慣れすぎたためかもしれないがマップの全体を1度に見渡すことができないことである。少し先はどの様になっているのかを調べるための手間がバカにならないのである。しかし、これはCRT画面の大きさに制限があるのでしかたがないことかもしれない。

次にルールに慣れないうちはなかなかコンピュータはいい対戦相手になってくれたが、慣れてくるとコンピュータはかなり弱いことが分かってくる。コンピュータの思考ルーティンの改良を望みたい。

その他にも細かい注文はいくつかあるが、それらに目をつぶれるほどこの大戦略の面白さは抜群である。

航空&地上ユニットマニュアル

リアルな金銭感覚がキミの命を救うのだ！

ザ・スクリーマー

PC8801シリーズ　5D　7,200円（NEC純生のディスクドライブのみ対応）
マジカルズゥ　☎0488-85-9088

1997年、日本が世界に誇る遺伝子工学研究所ＢＩＡＳは、第三次世界大戦の勃発によって閉鎖された。しかし、廃棄されたはずのＢＩＡＳの奥深く、人知れぬ暗闇の底で不気味な活動がひそかに続けられていた。電子防御システム、狂ったアンドロイド、遺伝子操作によって生み出された怪物、毒性物質や放射線による汚染、いまやＢＩＡＳは危険な要塞と化し、人類にとっての新たな脅威となった！

やがて、大戦は終わりを告げ、ＢＩＡＳの闇を支配する怪物狩りが始まった。怪物の首にかけられた賞金をめざして、命知らずの荒くれ者たちがＢＩＡＳに挑む。この地獄から生還することを許されるのは、強力な武器と体力、そして、すぐれた頭脳を持つ本物のビーストハンターだけだ。かれらはいつしかこう呼ばれた。――ザ・スクリーマー！

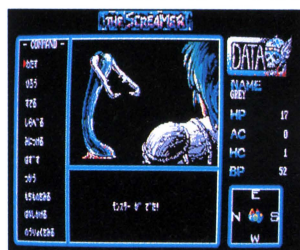
どうだろう。ここまで紹介してきたのが〝ザ・スクリーマー〟のストーリー背景だけど、ものすごく実感がわくだろう。このゲームほどリアルにプレイヤーに迫ってくるゲームは今までお目にかかったことはない。その迫力のあるゲームデザインを少し分析してみよう。

まず第一に、気合いの入ったマニュアルがあげられるだろう。マニュアルの厚さにもおどろいたが、ページをめくるともっとおどろくことになる。いきなり、〝ザ・スクリーマー〟の劇画が55ページもあるのだ。作画はあの東本昌平さんだ。これによってプレイヤーは、自然と世界に入っていけるというわけだ。しかもそのあとのゲーム説明も小説の会話風ときてて、これだけでも十分楽しめる。

そして第２に、リアルなグラフィック。街の中を歩くだけでも、つい気合いが入ってしまう。３Ｄ迷路も荒廃しきったＢＩＡＳの感じがよく出てる。とくに青い照明が最高にいいね。そのうえ、歩いた時の切り換えがとても速く、いらいらすることはない。

そして、第３に、モンスターを含むキャラクターのデザイン、個性のつけ方がものすごくよくできている。一歩まちがえば気持ち悪いだけのモンスターたちが、強烈な個性と存在感をもっている。なかでも、ヘルエンジェル、ネックハンガー、ダックコングなどは傑作だろう。スクリーマーたちもそれぞれ個性がよく出ていておもしろい。なかでもモンスターマーダーなんかいいね。会話のカナ入力も初めはむずかしいけど、慣れてくるとこれがなかなか楽しい。だれだナチのことをひっかけようなどとしているのは。

その他にも、トラップやアイテムもハンパじゃない。ダークゾーン、ファイアーロードに始まってロードディフェンサーといったトラップ。ウェポン、アーマーを含めたアイテムにいたっては、総数80を越えるというからすごい。またアニメ処理もなかなかおもしろいね。

最後に少しプレイして気がついたことを書いておこう。まずモンスターの強さを覚えること、ときには逃げることも大切だ。情報収集も非常に大事だ。会話をうまく使え。マッピングする時、ドアは片側からしか開かない事が多いので注意するべし。そして何よりもこのゲーム、魔法もＥＳＰもないので、実力と金がすべてだという事だ。武器を買うにも、情報を手に入れるにも、金がなくちゃはじまらない。

◀こいつが首屋だ。何とも気味の悪いやつだ。ＦＲＤがない人はここでもらおう

◀これが３Ｄ迷路。うらぶれた壁と青い照明がリアルだ。トラップに気をつけて進もう

◀ネックハンガーが現われたぞ。装備は大丈夫だろうね。いざというときは逃げる用意も必要

◀これがスクリーマーのバトルモード。ドットパターンが楽しいね。誰だウ○○○マンていったのは！

マーク・フリントの新作ゲームはC・G(コンピュータ・グラフィックス)だ!

ゾーン

PC9801シリーズ {8D / 5D / 3.5D} 7,800円
システムサコム ☎03-635-5145

システムサコムからPC—9801シリーズ用に次々とヒット作を誕生させているマーク・フリントの最新作がこのZONEだ。

ZONEはジャンルで言えばアクションゲームのシューティングゲームなのだが、さすがはマーク・フリント、ただのシューティングゲームではない。なんと3次元の立体シューティングゲームに仕上げたのだ。

〝なんだ、3Dのシューティングゲームなら、これまでにもあったじゃないか〞と言ってるキミ、甘いんだよ。確かにこれまでにも3次元もどきのソフトはあったけど、ほとんどのソフトの立体表示は線画表示で向こう側が透けて見えるものばかりだった。

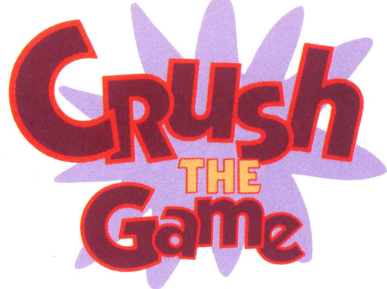
これじゃ立体感なんかでない。

ところがZONEは線画ではなく、ちゃんと面処理をした完全な立体表示をしているんだ。連続写真を見てくれ。どうだい、こんなに立体感のある物体がどんどん迫ってくるんだよ。

〝でも、ちゃんと面処理をした立体表示をするには、プログラムがかなり複雑になるはずだからスピードはいまいちなんじゃないかな?〞なんて知ったかぶりをしているキミ、甘いんだよ。

マーク・フリントがどんなプログラムテクニックを使ったのか分からないけどZONEの表示スピードはものすごいんだ。ZONEを走らせると僕のPC—9801にターボチャージャがついたんじゃないかと思わせるぐらい早すぎて表示スピードを落としてもらいたいぐらいだ。

すごい、すごいばかり言ってないでZONEがどんなゲームか説明しよう。

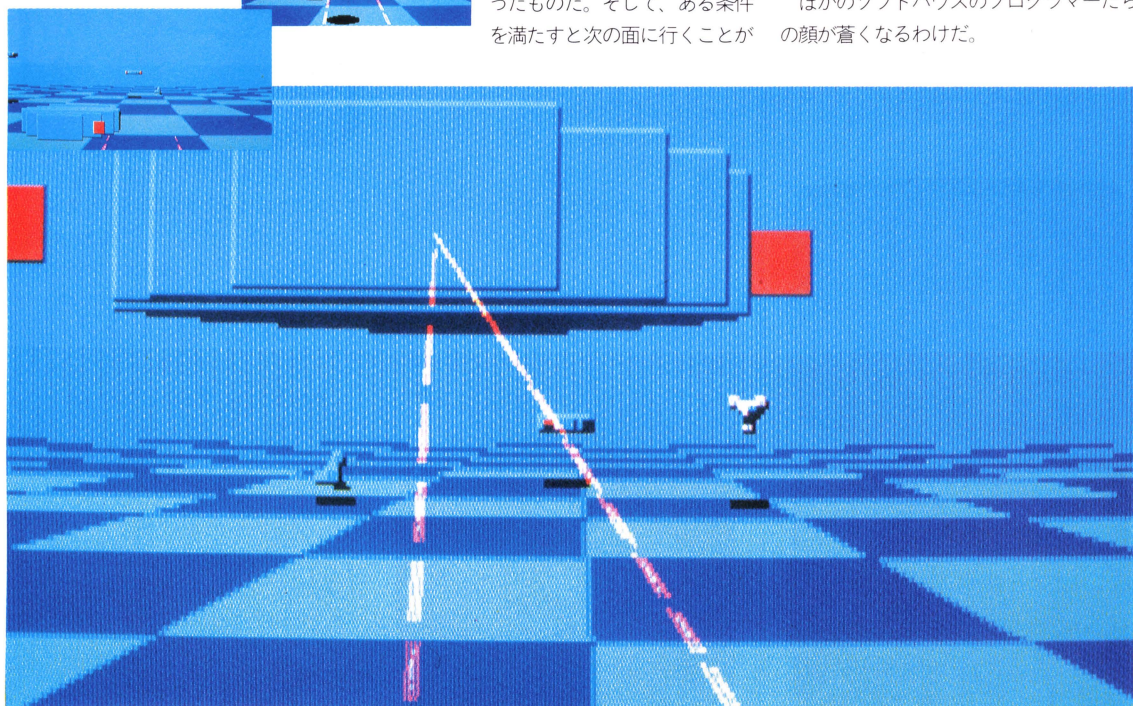
ゲームの内容は比較的単純。テンキーを使って次々に君めがけて襲ってくる浮遊物をよけながら撃ち落としていくといったものだ。そして、ある条件を満たすと次の面に行くことができる。このある条件というのがなかなかのくせもので迷宮のような廊下を飛び回る順序によって次の面に行けたり、行けなかったりするらしい。

そのほかにもやってはいけないことなんかがあるらしいんだけどくわしい事は僕もよくわかっていない。

一晩徹夜で熱中して8面まで行くことができたんだけど、この8面をクリアすることができないんだ。この先何面あるのかな?

それはともかくPC—9801を持っている君も持ってない君もこのZONEを1度見て欲しい。パソコンでこれほどリアルで高速の3Dグラフィックができると言う事を知るだけでも十分価値がある。

しかし、マーク・フリントはすごいね。

次はどんなソフトで僕たちを驚かしてくれるんだろうね?

ほかのソフトハウスのプログラマーたちの顔が蒼くなるわけだ。

汗と涙と根性と――スターめざしてまっしぐら

ナナちゃんのスター誕生

PC8801シリーズ 5D
FM7シリーズ {5D / 3,5D} 6,800円
N.S.I. ☎03-237-8885

ついこの前まで、堀ちえみ主演の「スター誕生」というＴＶ番組が大人気を集めていた。パソコンでもそーゆーゲームが出たらオモシロインじゃないかな、なんて考えていたら、まさにそれを地でいくようなソフトが発売されたのだ。それがこの「ナナちゃんのスター誕生」。タイトルを聞いただけでも赤面しちゃいそうなＡＶＧだ。

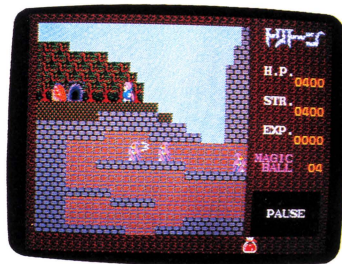
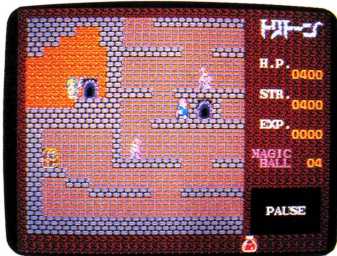
物語はいきなり、ナナちゃんが港で真っ赤な夕陽を見つめている場面から始まる。この場面で入力する単語が、「みる　ゆうひ」。なんか昔の青春ドラマを見ているようで、クサイでしょ？　その他にも似たような場面がいくつか出てくるけど、要は、いかにもドラマにありそうな展開を入力してみることだ。(オット、思わずHow To Winしちゃった。)

メッセージは漢字まじりで読みやすく、描画速度も非常に速い。また１度入力したコマンドがファンクションキーに登録されるというううれしい機能もついている。アイドルファンの人ならもちろんのこと、ＡＶＧマニアの人にも十分に楽しんでもらえる１作だ。おまけに物語の展開とは関係なしに、ＮＳＩお得意のエッチ場面もでたりするんだ。

ハイドライド＋キャッスル＝トリトーン!?

トリトーン

PC8801シリーズ 5D
X１ {5D / T} 6,800円
PC6001mkII／SR T
MSX(32K) T
4,800円
ザインソフト ☎0794-31-7453

不気味なほど静かな海に、深い霧につつまれた孤島、ルワンダ島がある。かつてそこは平和だった。しかし突如妖怪〝ペイ・バルーサ〟が手下を引きつれこの島に攻めて来た。島はあっという間に征服され、人々は地下奥深くに閉じこめられてしまった。〝ペイ・バルーサ〟は、妖怪どもをあちこちに放ち、権力をほしいままにした。「昔より伝わる五色の妙薬を手にすることができるのなら、あの島に平和をとりもどすことができるのじゃが……」とある老人がつぶやいた。それを聞いたひとりの勇士が平和をとりもどすため立ち上がった。その名は〝トリトーン〟……。

こういうストーリーを持っている「トリトーン」、ハイドライドと同じアクティブ・ロールプレイングゲームで、画面の感じはハイドライドにそっくり、でも、マップは世界を横から見た感じになっていて、重力がはたらくようになっている。だからジャンプ切りなどができ、新たなゲーム性がもたされている。ここらへんはキャッスルに似ている。ただ操作性が少し悪いので、ゲームを進めていくのによぶんな苦労をしなくちゃいけないのが残念。こまめにセーブすることをおすすめしておく。

3Dの戦闘シーンが迫力でせまってくる

ジェネシス

PC9801シリーズ {5D / 3,5D} 5,800円
スクウェア ☎044-63-5995

製作に１年を要したというＳＱＵＡＲＥの最新作、それがＳＦロールプレイングゲーム〝ジェネシス〟だ。

〝ジェネシス〟のストーリーは次のようなものである。

〝ジェネシス〟の世界は核兵器で１度滅びた地球である。その中の人々はほそぼそと暮らしていた。しかし、平和だけはあった。

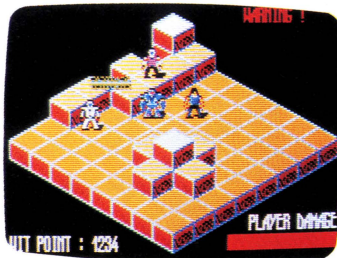
ところがサタンと名乗る集団により、その平和さえもなくなろうとしている。そのサタンを倒すために君は選ばれたのだ。

さて、この〝ジェネシス〟の最大の特徴は３次元戦闘シーンだ。戦闘が行われると画面が切り替わり、アニメのような美しいグラフィック画面の中で主人公をテンキーでコントロールしながら敵を倒すのである。

これがなかなか面白く、熱くなる。

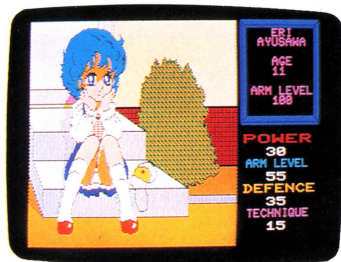
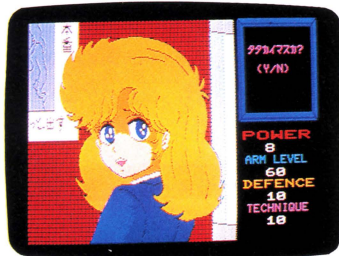
最近の傾向として、安易にロールプレイングゲームにアクションゲームの要素が加味されることが多く、ロールプレイングゲームの味を損なうものが見受けられるが、〝ジェネシス〟のこの３次元戦闘シーンは成功例のひとつと言うことができる。

その他のゲームシステムとしてはとくに目新しい点はない。総合的にみて中の上といった感じのソフトである。

Crush THE Game

ロリータの本家本元、PSKの自信作

ファイナルロリータ

PC9801シリーズ 5D
PC8801シリーズ 5D
FM7 5D
FM77 3.5D
FM11 5D
6,800円
P.S.K. ☎0888-40-1667

PSKから新作ソフトが発売された！――これを聞いただけで、口元からヨダレをたらしている人もいるんじゃないかな？　そう、PSKといえば、不滅の名作「ロリータ」シリーズの発売元なんだ。この「FINAL　LOLITA」は、そのシリーズの完結編。内容、過激度ともに、みなさんの期待にこたえてくれること間違いないヨ！

舞台は、いろいろな店が立ちならぶ市街地。ロリコンたちにしいたげられてきた少女たちが、ついに反撃を開始したのだ！　もはやキミに残された道はただひとつ。テクニックにものをいわせて、少女たちを快楽の世界に引きずりこむしかないのだ。

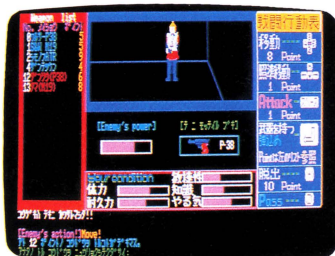
ゲーム中に出てくる画面は、メチャメチャにイヤラシイ。しかも、画面の中には、黒く修正されている部分もあるのだが、それも……。ゲームを解き終えてみれば、すべてがわかるヨ。ちなみに、このゲームでロリータ・シリーズも終わってしまうのかと心配なさっているみなさん、ご安心あれ。PSKでは、イヤラシイ・ソフト路線をなおも続けていくそうだから。

クラリスを助けるのはキミしかいない

ルパン3世　カリオストロの城

PC8801シリーズ 5D
FMシリーズ 5D / 3.5D
7,800円
東宝 ☎03-591-4557

この「ルパン3世 カリオストロの城」、アニメマニアのあいだで名作の誉れ高い映画を下敷きにして作られたRPGで、もちろんあのクラリスちゃんを救い出すのがゲームの目的になっているんだ。

まず、このゲームで楽しいのがキャラ作り。プレイヤーはルパン、次元、五ェ門、銭形のうちからプレイするキャラをきめるのだけど、そこで使われているグラフィックが、それだけでも十分楽しめるほどアニメっぽく描かれているんだ。そんな絵がキャラ作りのあいだ何枚も見ることができるのだから嬉しくなっちゃう。もちろんクラリスも描かれているぞ。

ゲームの進め方は、ほかのRPGとは少し違っていて、選んだキャラを成長させるんじゃないんだ。4人のキャラはそれぞれ特長があって、同じカリオストロ城に潜入しても、戦闘力や耐久力やアイテムを見つける能力が違うので、うまく使いわけて情報をたくさん手に入れるようにするのがゲームのこつ。つまりこれはキャラクターじゃなくてプレイヤーが成長するRPGとなっているのだ。途中で何度も死んでしまうキャラクターに未練などもたないで、ひたすらクラリス救出をめざそう。最後が楽しいんだ。

お見事！ トラック野郎の成り上がりゲーム

ペイロード

MSX R 4,900円
ソニー ☎03-448-3311

北は北海道、南は九州鹿児島まで日本全国をまたにかけたトラック野郎のゲームがMSXに初登場した。トラック野郎といっても、ただ突っ走ってればいいというもんじゃない。このゲーム、全国各地の営業所で運送の仕事をもらって、昼夜の別なく働きまくって、百万ゴールドを貯めて社長になろう、というユニークなシミュレーションゲームなんだ。

仕事は、まず仕事票のかたちで、運ぶ物、重量、目的地、制限時間、金額が表示されるから、引き受けるか受けないかを決める。制限時間内に荷物をとどけないと約束の給料を減らされるから、必死になって街中を、田舎道を、ハイウェイをぶっ飛ばすのだ。ただし、事故を起こすと修理に時間と金がかかったり、パトカーが巡回して取り締まりをやってたりするから要注意。それに、ガス欠や過労運転にも気を配らなくちゃまずい。そしてお金が貯めるのだ!!

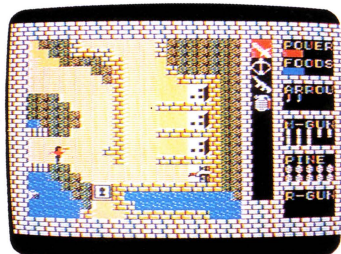
今夏の人気映画がゲームで登場!!

ランボー

MSX R 5800円
パック・イン・ビデオ ☎03-571-6734

今年の夏に日米両国の映画館で大当たりをとった、映画「ランボー怒りの脱出」を下敷きにしたゲームが出た。内容は今はやりのアクション風ロールプレイ。ベトナムのジャングルに単身送りこまれた「ランボー」が、捕虜収容所から重要人物を救出し、ヘリコプターで脱出するというゲームだ。

ゲームのコツは、ともかく武器の持ちかえに慣れること。ゲリラ戦に生きるランボーにとって、もっとも手慣れた武器はナイフだ。狭いところに敵をおびき出し、ぴったりくっついてすばやくやっつける。ナイフの他の武器にはマシンガン、弓矢、手りゅう弾などがあり、最後はバズーカ砲まで手に入る。敵との距離に応じて使いわけよう。建物などは手りゅう弾で破壊すると、物資が出てくるよヨ。

最初のうちはともかく食料を手に入れて、体力の上限をアップさせよう。体力は休んでいると自然に回復するので、あせらないで確実に敵を倒そうネ。あと、落とし穴や毒グモ、毒ヘビにも気をつけよう。マップを作って対処するのがベストの方法みたいだね。それからヘリで脱出する前に、ミサイル基地を破壊しておくことも忘れないように。なかなか手に汗握る、リアルタイム・コンバットゲームなのだ。

キーボードがぶっこわれそう!

コナミのボクシング

MSX R 4800円
コナミ ☎03-262-9111

残念ながら日本にはヘビー級のプロボクサーはいないのだけど、このゲームでキミは、全日本無差別級チャンピオンのファイティング龍となり、ワールドチャンプの座をめざして世界の超ヘビー級リングキッズたちに挑戦していくのだ。

戦う相手は6人いる。つまりゲームは6面あるということ。ルールはWBA方式で10カウントあるいは1ラウンド3ダウンするとKOとなっている。また判定もあり3ラウンド終了時に行なわれ、ひきわけの場合も次へ進める。1人用(VSコンピュータ)、2人用(VS友だち)はもちろん、上級、初級と2コース選べるけど気持ちよく遊びたいときは初級コースがおススメ。

必勝法としては、ジャブで軽ーく出ておいて、機をみてストレートかアッパーで決めるのがベター。ボディブロウでポイントをかせぐという手もあるけど、判定にもちこむのはかえってむずかしそう。パワーメーターで体力の消もう度がわかるから、疲れたらスウェーで適当にかわして、体力の回復を待とう。そうしないと、パンチ力も弱いし、軽いパンチでもあえなくKOされてしまうぞ。

軍艦マーチにのって青少年よパチンコしよう

パチコン

MSX R 4800円
東芝EMI ☎03-587-9148

学生服を着てパチンコ屋に入るというのはヒジョーにスリルがあって楽しいものでした。で、このパチンコは、そんなスリルは味わえないけど大人気の〝ブラボー10〟を1〜180番台に、〝キングタイガー〟を181〜370番台にシミュレートしたゲームなんだ。16種類のパチンコ盤面と5段階の出玉率の組み合わせによって合計240台のパチンコ台がインプットされている。ウム。

ゲーム内容は3000個を出して打ち止めにするまでの時間を競うタイム・トライアル・ゲームと10分間の制限時間内に何個の玉を出すかを競う、個数トライアル・ゲームの2種類。それぞれコンピュータが任意の台を選んでくれるけど、もちろんクギの拡大画面を見て、台を選ぶことも可能。パチンコ屋で出そうな台を探すダイゴ味を味わえるというワケだな。

本物のパチンコと同じように天窓ねらいとレフトぜめは鉄則だけど、100円玉をはさむかわりに、スペースキーの上に角川書店の辞書を置くのが必勝法のひとつ(!?)。玉のころがる音が風鈴みたいなのが気になるが、パチプロの人にやらせてみたいゲームだ。これで景品がつけば楽しかったのになあ、なんて思ってしまった。

カワイイ動物キャラか大暴れ！

ペンギンくんWARS

MSX R 5800円
アスキー ☎03-486-7111

かわいいペンギンを主人公にした楽しいゲームが、またまた発売された。「ペンギンくんWARS」というこのゲーム、ルールはとっても簡単で、よーするにドッヂボールなんだ。10個あるボール全部を早く相手の陣地に投げこんだほうが勝ちなんだけど、敵にボールをぶつけるとしばらくキャラクターがひっくり返ってジタバタする。うまく命中させて、そのスキに残りボールを投げこむというのがゲームのこつだね。けど、マイキャラのペンギンくんにボールが当たっちゃったときは大変だ。スペースバーとカーソルキーを必死でたたくと、回復が速くなるので、「ハイパーオリンピック」なみの大騒ぎになる。1ゲーム3セットマッチで、だんだん強い相手が出てくる。

とにかく、ハラハラドキドキのアクションゲーム。ボールの動きもいいし、なによりペンギンくんや対戦相手のパンダやコアラくんがかわいい。某酒メーカーのCFもそうだけど、ペンギンってどこかユーモラスなんだよね。家族そろって楽しめる、クリスマスパーティー向きの大オススメ品デス。サンタのプレゼントにもぴったり。

アニメ世代にぴったりのAVG登場！

セイバー

PC9801シリーズ 5D 7800円
エニックス ☎03-366-4251

アドベンチャーゲームは、最初は文字オンリーの物（テキストアドベンチャーゲーム）から始まったが、パソコンの発達によりパソコンでグラフィック表示が可能になり、現在ではグラフィック表示のアドベンチャーゲームが当たり前（Infocomのようにいまだにテキストアドベンチャーゲームしか作っていないところもあるが）なってしまい、最近ではアニメのように画面を動かすアドベンチャーゲームも増えてきた。

このセイバーもその内のひとつで、完全アニメーションアドベンチャーと言う名前がついている。セイバーではその名前のとおり、少女の目から流れ落ちる涙や、主人公が魔物を切りつけるところなど、多くの部分でアニメーションのように連続表示をするのが売り物である。これは見ていてなかなか楽しい。グラフィックに関しては1級である。

セイバーのストーリーは、主人公のしんじが偶然拾ったペンダントの中に閉じ込められていたオフェーリアを助けるために、異次元の世界に旅立つというSFものである。

しかし、グラフィックアドベンチャーも来るとこまで来たと言う感じだ。次はどんな趣向が飛び出してくるんだろうか？

RPG入門篇「アルカザール城からの招待」

アルカザール

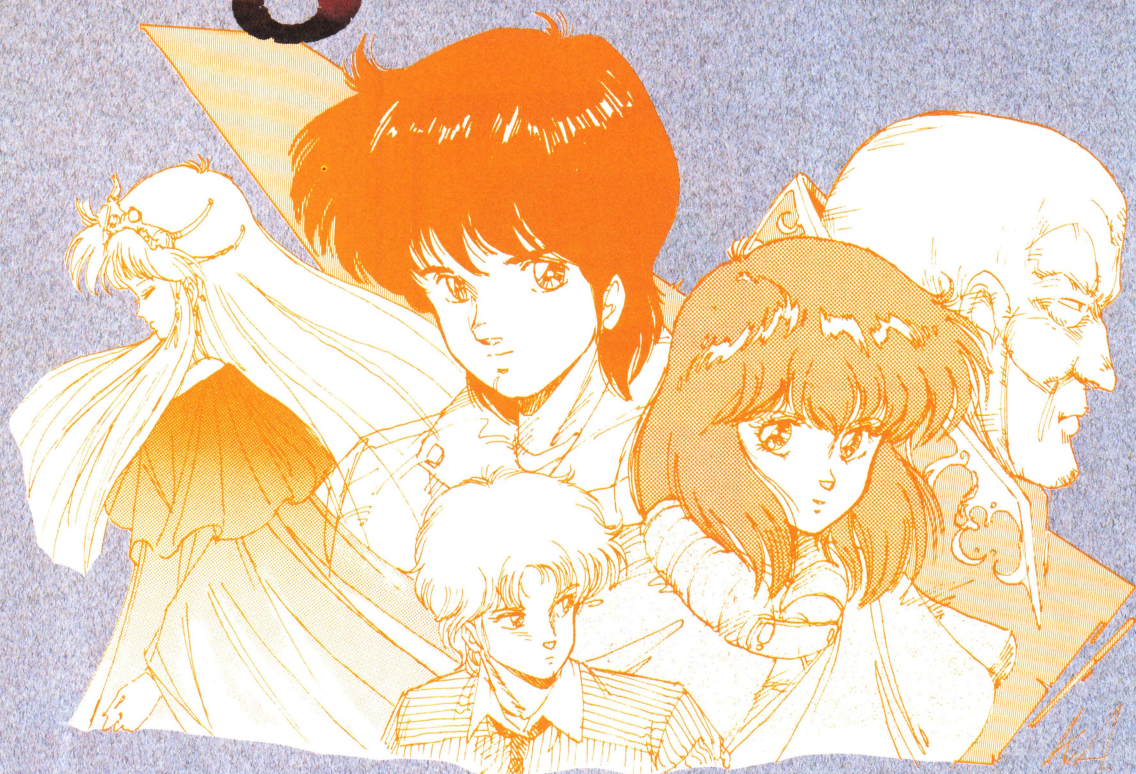
MSX R 4800円
ポニー ☎03-265-6377

モンスターがひっそりと棲む、いくつもの古城を通りぬけて、はるかアルカザール城の王位の座をめざす、という一見『ドラゴンバスター』風のゲームがこの『アルカザール』だ。ストーリーやキャラの動きは、いちおうリアルタイムロールプレイングっぽいけど、モンスターの種類が少なかったり、コンバットシーンにあまり迫力がなかったり、少しショボさが気になるソフトなんだ。

ゲームには初級からプロ級まで4つのレベルがあって、スタート時の武器や敵のモンスターの動きの速さがかわるシステムになっている。また古城も4つのタイプにわかれていて、それぞれその城で手に入るアイテムがかわってくる。最初は6発入りのピストルでモンスターから身を守りながら、アイテムをひろっていく。モンスターをたおすのに有効なアイテムが城の中に落ちているので、かならずひろっておこう。

次号より連載開始!!

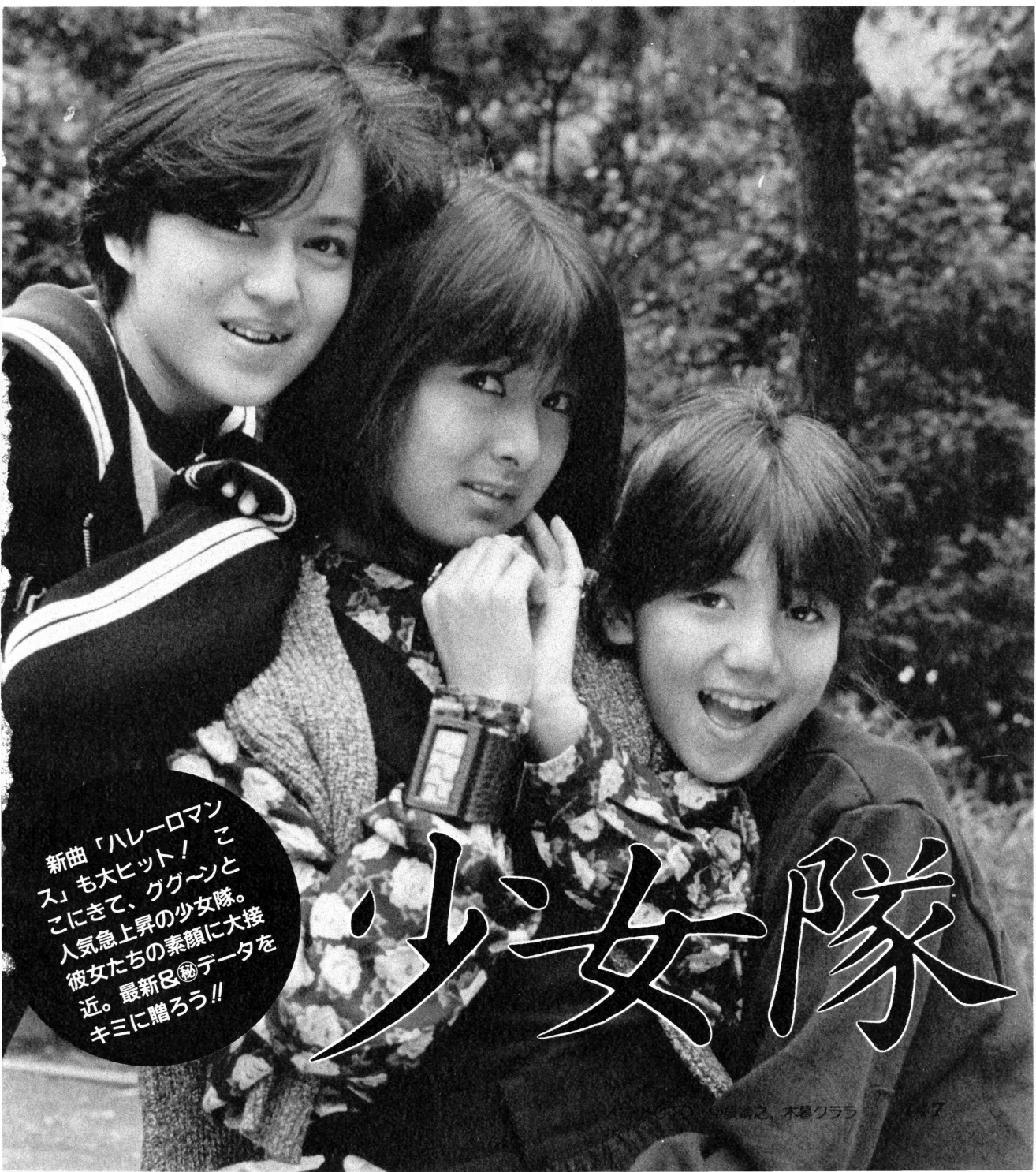
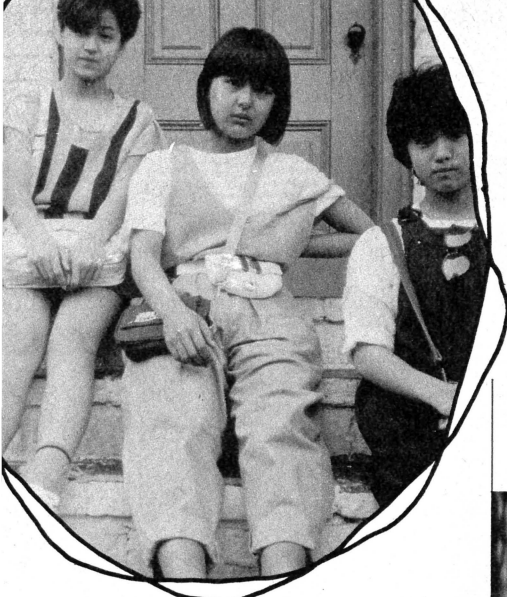
超SFファンタジー コミック

新皇記ヴァグランツ Vagrants

インド洋ザンジバルの近くに浮かぶ海上都市──その宇宙港で、ある日ライはテレスと出会う。ライのゆく手には、なにものかの巨大な力によって解体されつつある〔汎世界〕の危機的な相貌が待ちうけていた……。エコシステムの崩壊、物理法則の終焉。危機が進むなかで、ヴァグランツたちの動きが激しくなる。彼らは一体なにをもとめて、世界から世界へと異空間の旅を続けるのか。壮大なスケールでつづる超ＳＦバロックファンタジー。

原作
ヴォクソール・プロ
作画
麻宮騎亜

IDOL DATA BANK

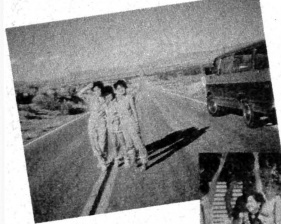
アイドル・データ・バンク

コンプティークもついに月刊! めでてェ〜のう。そんなわけで登場したのが、ゲキカン涙モンの赤マル企画アイドル・データ・バンクだ。毎号、注目のアイドルにピタッと密着&徹底取材。期待度◎で読んどくれっ!!

PART1 完全燃焼1120日

少女隊ヒストリー

ヒストリーは、'82年・夏にさかのぼる。このときから「少女隊」のオーディションが開始された。→

1983年10月 二次、三次の厳しい審査が続く。そして決戦が行われたのは翌'83年10月。最終審査で選ばれたとき、「ラッキー!!」と思ったのはレイコ。ミホは「あー、受かったんだなァ……」。チーコもあまり大きな感動はなかったという。翌週から猛レッスンがスタート。毎日、学校を早退して、東京・恵比寿のレッスン場に通う。「帰りが遅くなって、雪の中を2時間半も歩いたこともありました」と当時を語るレイコ。つらい日々——。

1984年3月3日 約半年のレッスンをつんだレイコ、ミホ、チーコの3人は、レコーディングのためLA(ロサンゼルス)へ。アース・ウインド&ファイアーら、一流のミュージシャンがバックについた。スゴイ!!

3月14日、帰国。「LAで原宿してきちゃったっ。でも学校のこと、ちょっと気になるナ」。この後レイコとミホは逗子中から堀越へ転校。

1984年4月16日 再び渡米。今度はビデオ、写真集の撮影のためだ。LA〜NY(ニューヨーク)とロケーションの旅が続く。「アリゾナの砂漠にカモメがいて、ビックリ!」ロフト(NY)での生活も楽しんできた。

1984年7月5日 8月28日の正式デビューを前に、東京・赤坂ラフォーレ・ミュージアムでデビュー発表会。初めてマスコミの前に立った3人。緊張した顔が並んだ。

1984年7月15日 映画「クララ白書・少女隊PHOON」クランク・イン。初めての映画で3人ともカチカチ。「入浴のシーンでは、3人でメソメソ泣きべそをかいちゃった」(レイコ)。でも、その後はガンバ精神を発揮。すばらしい映画が完成した。(公開は'85年2月9日)

1984年8月28日 レコード、ビデオ、写真集など全5商品ではなばなしくデビュー。当時は〝30億円アイドル〟と騒がれた。

1984年10月 初の全国ふれあいキャンペーンが、札幌、仙台、名古屋、大阪など全国6都市で行われた。「初めて人前で歌ったときの緊張、今でも覚えてます」(ミホ)。

1984年10月8日 ラジオ番組、「進め!少女隊」がスタート。月曜がレイコの日、火曜がチーコの日、水曜がミホの日、木曜日が井戸端会議、金曜はポエムの日という内容で、3人の楽しいおしゃべりが聞けた。番組から〝おきゃる〟〝みほる〟の流行語も。

1984年11月1日 少女隊の特集を組んだ「中村敦夫の地球発22時」(TBS系)で初めてのテレビ出演。「スゴイ大緊張で、歌がちゃんとうたえませんでした」(チーコ)。

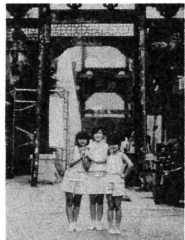
1984年11月15日 少女隊ショップがオープン。ジャンバー、パンツ、シャツ、スカートなど、少女隊ブランドのウェアが400種以上もお店に並んだ。(なお、現在は閉店中)

1985年1月 〝全国ミニ・ミニコンサート〟開始。このころからコンサート形式のステージがふえる。3月には〝遊園地パラダイス・ツアー〟、5月には〝少女隊+ウエラ・モード'85コンサート〟(写真)と続く。野外コンサートでは、雨女レイコが大活躍!?

1985年3月1日 初挑戦のドラマ、月曜ドラマランド「特別機動少女隊—ホールド・アップ」がクランク・イン。「映画とテレ

これが全記録だっ!

全国からの応募者数は、なんと10,800人!! この中に、レイコ、ミホ、チーコの3人がいた……。

ビって、同じ撮影なのにスピードがぜんぜん違うのね。テレビって早すぎるっ」とフーフー言いながらも、婦人警官の制服姿がバッチリ似合って、演技も○だった彼女たち。ハデなアクション、また見たいな。(放送は4月22日)

1985年4月

香港(ホンコン)映画「ヤング・ビート」に主演決定。撮影は6月に行われた。すでに世界各国では上映ずみ。日本での公開はいつ!?

1985年6月25日

第2弾写真集「少女隊夏景色」発売。太平洋に浮かぶ謎の島、"少女隊アイランド"で撮影された。原住民の子どもたちといっしょの写真がフシギでステキ!

1985年7月9日

ドラマ「夏・体験物語」(TBS系)クランク・イン。撮影は伊豆のロケからスタートした。ところが、そこにはチーコの姿が……ないっ。チーコは腰の病気のために入院!!「ふたりでチーコのぶんまでガンバル!」とレイコとミホ。その言葉どおり、きわどいエッチなシーンも、ふたりは熱演していたね。最終回の撮影のときに今度はレイコが骨折したっていうアクシデント。でも、大事(だいじ)に到らなかったのは、きっとチーコのおかげ!? 中山美穂、網浜直子とは、このドラマで友だちに。(放送は8月20日から)

1985年7月31日

少女隊にとって、そしてファンにとってまちにまった日がやってきた。そう、真夏の熱い一日、中野サンプラザでのファースト・コンサート!「『夏・体験〜』の撮影が忙しくって、2回しかリハーサルできなくて失敗だらけ」と本人たちは言ってたけど、そんなことより、ファンは少女隊の"一生懸命さ"に感動。そして流した汗、涙に感動!!「チーコがいなかったことが寂しかったけど、あの日は最高の一日でした」

1985年9月11日

暑かった夏がやがて終わろうとしていたころ、マスコミ・関係者を集めて「少女隊一周年パーティー」が東京・六本木のディスコSOGNO-Aで行われた。1年間、おつかれさま!よくがんばったね!!

そして、この日もう1つの出来事。病気のチーコの代打として、新しくトモがメンバーに加わることが発表された。"新生・少女隊"の誕生!! 9月11日。この日は、少女隊の未来への記念日だ。これからも、進め! 少女隊。

1985年10月3日

「Bye-Bye ガール」がついに「ザ・ベストテン」の10位に初登場!!ただ12歳のトモは労働法の関係で出演できず残念。かわってトモ人形が出演した。

1985年11月6日

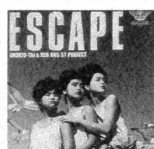
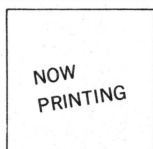
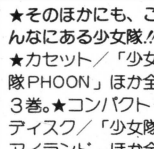
「笑っていいとも!」テレフォン・ショッキングのコーナーに本田美奈子ちゃんの紹介で登場。少女隊の若さにタモリおじさんはタジタジだったね。

DISCO GRAPHY

●シングル

「Forever〜ギンガムチェックStory」(昭和59年8月28日発売)作詞/亜伊林 作曲/都倉俊一	「お元気ですか?マイフレンド」(昭和60年1月10日発売)作詞/小原丈二 作曲/都倉俊一	「素直になってダーリン」(昭和60年4月3日発売)作詞/秋元 康 作曲/中崎英也	「渚のダンスパーティー」(60年6月21日発売)作詞/亜伊林 作曲/中崎英也	「Bye-Byeガール」(昭和60年8月21日発売)作詞/秋元 康 作曲/中崎英也	「ハレーロマンス」(昭和60年11月27日発売)作詞/秋元 康 作曲/中崎英也

●アルバム

				NOW PRINTING	
「少女隊PHOON」(昭和59年8月28日発売)収録曲/Forever, KAMIKAZE 66ほか全10曲。	「少女隊フラミンゴIsland」(昭和60年4月21日発売)収録曲/ふたりのアイランドほか全6曲。	「少女隊アドベンチャー・アイランド」(昭和60年7月31日発売)収録曲/3to1ほか全6曲。	ミニアルバム「ESCAPE」(昭和59年8月28日発売)収録曲/Electric-Cityほか全3曲。	12インチシングル「Forever 2001」(昭和60年12月21日発売予定)「Forever」の'86年バージョンだぞ。	★そのほかにも、こんなにある少女隊!! ★カセット/「少女隊PHOON」ほか全3巻。★コンパクト・ディスク/「少女隊アイランド」ほか全2巻。★ビデオ・カセット/「少女隊共和国」ほか全4巻。★ビデオ・ディスク「少女隊PHOON」

雨のステージもガッツ一発ねっ

山梨県甲府市でのイベントに出演する少女隊を追って、わがコンプティーク追っかけ隊も甲府へ緊急潜入。雨のなか青春を燃焼させる少女隊の完全ドキュメントだぜぇい！

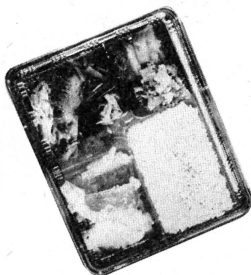
PART2 少女隊を追って山梨へ 密着大レポートだっ！

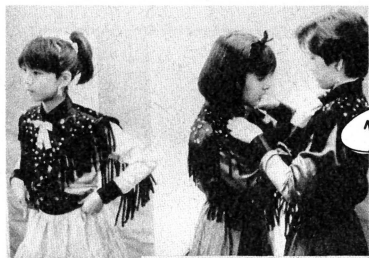
前日は北海道でキャンペーン。来年の『かいじ国体』を記念して行なわれるイベントに出演するために山梨県甲府市に着いたのは深夜だった。ホテルではすぐにバタンキュー。それでも朝のおめざめはバッチシ！　お天気も晴れてヤッター!!　でも、もうすぐ試験というのが気になる3人……。

10:50

⇦少女隊ピンクバスが到着。すかさず、ファンが取りかこむけど、警備がキビしく接触は不可能！　わが追っかけ隊ももみくちゃに。イテーナ！

11:30

⇨控え室でくつろぐ少女隊。そこへトモちゃんの知人が訪ねてきた。「トモコちゃん、覚えてる？」「あ、覚えてる、覚えてる。おひさしぶりですねー」なんて昔話に花が咲いておりました。レイコ、ミホは色紙にサイン中。空には雲が出はじめてきた。

⇦お待たーっ！　本日のお弁当。メニューはどれどれ、天ぷら（エビ、イカ、ピーマン、かき揚げ）、カボチャの煮もの、シャケの塩焼き、もやしいため、肉の煮もの、ふきのとうの佃煮、しば漬けなどなど。ウーッお腹すいたよー。ググゥ〜。

13:25

⇧さあ！　腹ごしらえもすんだし、衣装も着がえて、スタンバイOK！**レイコ**「ミホー、ちょっとまがってるわよ」**ミホ**「ホント？　どこ、どこ？」**トモ**「私はダイジョーブだぜ」小雨が降ってきた。

13:40

⇧いよいよ出番。「サイコーのステージにしてくっからね！」という言葉を残して、3人はステージへ走っていく。

⇧会場の甲府市小瀬スポーツ公園陸上競技場のスタンドには約1万人の大観衆!!

⇩会場内の売店では少女隊グッズが大人気！いちばん人気は〝少女隊紙バッグ〟

14:00

⇧雨がひどくなり、ズブぬれになって熱唱する3人。それでも「雨なんてへーキ！」元気!!

15:35

⇨イベントもフィナーレだ。少女隊のパワーで雨もどこかへいってしまった。虹が出てきた空にむかって風船をとばす3人。ハッピー。

⇩出入口はファンでいっぱい！　そこで競技場のトラックを通って裏口から脱出!!　3人はもちろん、マネージャーもいっしょに猛ダッシュだ。「お疲れサマー」の声を残して少女隊は去っていった。楽しい1日をどうもありがとう!!

16:20

高橋マネージャーは先生!?

シ〜ッ、少女隊の3人が何やらヒソヒソ話。よおし、聞いたれ！レイコ「ねェ！トモ、さっき直樹さん（高橋マネージャー）に何か言われてたでしょ？」トモ「うん、マイクを間違ってバンドの人のを使ったの。だから注意されたの」ミホ「直樹さんって先生みたい」レイコ「先生っていえば、ミホ、学校でツメ切られたんでしょ？」ミホ「そう！せっかく長くのばそうとしたのに！」

PART 3
少女隊
せいちょーアルバム

わっ、ハズかし〜。でも見せちゃうヨ!!

ムムッ、ムムムム!? これは貴重な写真集(アルバム)だっ。赤ちゃんのときの少女隊、そして成長していく少女隊の姿が収められておる。安原家、藍田家、引田家の秘蔵写真を、ついにここに公開しちゃう!!

REIKO

★生後7ヵ月のレイコだよ。ホッペがおまんじゅうみたいで、髪が薄い! 男の子みたいね。へへへ。

★これは満1歳のときの私。すごい人見知りをする子だったけど、幼稚園のころには逆に男の子と柔道をしたりしてワンパク娘に変身。このころ、近所のラーメン屋の男の子とファースト・キスをしたのよ。

★小1のときのクリスマスで、お母さんといっしょに。
小2でレイコは初恋をしたの。相手は、いっしょに学級委員をやってた菅原クン。でもなぐり合いのケンカをして、乙女心はムザンにも……。

★これは小6の修学旅行で、日光に行ったときの写真だよ。この旅行中、片想いだった男の子と両想いになっちゃった!

★愛犬のシルビアとパチリ。中2のころのレイコです。当時、私は町内のテニス同好会に入ってたの。
あっ、そうだ。ミホとは中1、中2と同じクラスだったのよ。ボーイフレンド2人と、私とミホでWデート…な〜んてこともやりましたなァ。

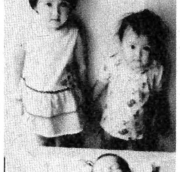
★左の写真は、堀越に転校する前日にトイレそうじ中に撮ったもの。ああ、なつかしいよっ。ホロリ。

MIHO

★ワッ、かわいっ。これ、ミホの生後7ヵ月の姿だよン。色白で目がクリッ。雑誌のモデルやったのよ。

★1年10ヵ月のミホ。このころの私って、おかしいの。"山本山"のCMが好きで、突然イミもなく「山本山!」って叫んだり、赤ちゃんの泣き声聞いて「猫がひかれた」だって(笑)。

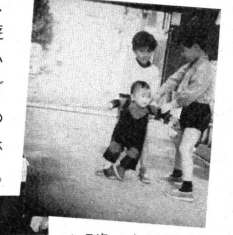
★これは、ミホ(左)3歳、妹の由佳(右)2歳半、そして三女の絵里が生後7日目のときの写真。ミホのお姉さん性格はここから発生!

★へへ、3人とも同じ顔! ミホが5歳のときです。当時の私は、幼稚園児。休み時間なのにお絵かきしてる暗い子だったの。

★小5の遠足のときの写真だよ。このころは逆に明るいミホちゃん! 初恋をしたのも、ちょうどこのころですね♡

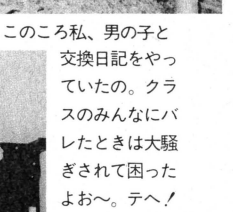
★中1のときの私。当時から私ってオシャレで、自分で服を買ったり美容院でパーマかけたりしてたのよ。オマセかな!?

TOMOKO

★わーい、トモが1歳のときの写真だよ。生まれたときは毛がなくてコロコロのおデブさんだったぜ。

★これも1歳のときで、近所のお兄ちゃんに遊ばれてる(!?)写真。いま考えると、私ってどーも男の子とまちがわれてたみたい。でもホントそんな子だったな。

★5歳の七五三のとき、当時のトモはすごいイタズラっ子。友だちの靴を全部ドブに捨てちゃったりして(笑)。お母さん、あやまるのたいへんだったろうなァ。

★小5のとき、友だちの家族と筍(たけのこ)狩りに行ったときの写真だよ。

私ってスポーツが得意で、とくにとび箱は学年一。あと、高とびもスゴかったんだから。

★小6のトモだいっ。このころ私、男の子と交換日記をやっていたの。クラスのみんなにバレたときは大騒ぎされて困ったよお〜。テヘ!

★これ、小6の修学旅行のとき。一時、クラスの子全員とケンカしたときがあったけど、友だちって大切だってわかったからね。

PART 4　少女隊プライベート大図鑑

さ〜てさて、いよいよ本日のメイン・エベント……じゃなかった、メイン・コーナーが始まるぜっ!! ㋐

私たちのこと、ぜ〜んぶ

REIKO

本名／安原麗子(やすはられいこ)。昭和44年10月18日、横浜市出身。てんびん座。血液型／A型。

♡性格「私って変わり者です！ な〜んて、冗談だけど、でも半分はホントーだよ。ミホにときどき言われるんだけど、私って、そのときの気分がすぐ顔に出るみたいなの。ウレシーときは、すごくウレシそうな顔してて、つまんないときは、ガラッと変わって、今度はブスーッとした顔になっちゃって……。私って、お天気屋さんみたいね。エート、本日の天気は……エヘヘ！ 快・晴です」

♡ヒミツ「ウッ、これどーしても言わなくちゃダメですか？ じゃあ正直に告白するけど、あのね、最近、口もとにあるホクロの色がだんだん濃くなってきているんです。これ、おしゃべりボクロなんですよねっ…。最近のレイコ、おしゃべりになってます?!」

♡悩み「エ〜ッ、これも言わなきゃダメ……ですよねえ。もう開き直っちゃいます。まず、悩みその1！ 顔がまぁーるいこと。みんなにタヌキって言われると、おとめ心は大ショックなのです。あ〜細くなりたい。

つづいて、その2！ 背が低いこと。今、154cmなんだけど、あと5cmほしいなあ。ウエ〜ン、ミホがうらやましーよっ」

♡クセ「ほおずえをつくことだよ。で、そのまま寝るのが得意！ とくに授業中にね(笑)」

♡趣味「最近、くつ下を集めはじめた私です。だって、おしゃれは足もとからっていうでしょ。もう、たくさん集まったけど、プレゼント受け付け中!!」

♡宝物「これ、ファンの人からもらったネックレスなんです。いつもつけてるから、つけてないと寂しくって」

♡10年後の夢「デザイナーやスタイリストにもあこがれてるけど、やっぱ結婚したい」

♡少女隊の中の自分「デビュー以来、いちばん思い出に残ってるのはファースト・コンサートとベストテンに初めて入った日のことですね。レイコにとって最高にHAPPYなのはファンのみんなと一体になっていられること。これからも応援してね！」

口もとのホクロがエ〜ン、気になるよお

MIHO

♡性格「さっぱりしてますね。だから、わりと男っぽい性格なのかも。レイコとかに言わせると、私って、冷たいことをズバッて言うんですって。さめた人間なんです、私は」

♡ヒミツ「言いたくないなァ〜。秘密だからヒミツ……なんだもん。でも大サービスで言ってしまおう！ アハハ。

あのねえ、私って顔に、ふたつホクロがあるでしょ。『それ、鼻クソだろ！』なんてヘンなこと言う人もいますけど(笑)。ところが、このホクロ、顔だけじゃないんだもーん。実は実は、左の太ももの後ろ側にもあるんだよっ。ワーッ、言っちゃった！ ハズカシーっ」

♡悩み「うん、これはズバリ言えます。今ねえ、ミホ、ヘアー・スタイルをどうするか悩んでるの。このまま女らしく伸ばすのもいいし……、でも、思いきって前髪を切ってみたい気もあるし……。悩むなァ。キミの意見を聞かせてほしいです。マジに……」

♡クセ「以前は〝タコ〟とか言われて、しゃべるときに首を振るのがクセだったけど、でも最近は直ったんですからねーっ。今は、気になってる髪をいじるのがクセかなァ」

♡特技「私、小学5年のときから書道を習っていたんです。でも、最近はぜんぜんやっていないからね……。NGだヨ！ 一応、2段の実力なんだけど。ヘヘヘ」

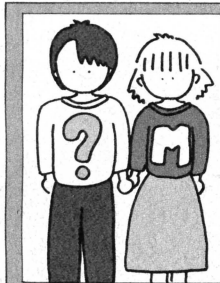
少女隊のことなら、すみからすみまで、ズズズイーンとわかっちゃう、おそろしーまでのコーナーだ。おっと、そこの恐怖で顔面けいれんのキミ、だいじょーび!? さぁ勇気出して読みなさいっ!!

おせ～たげるっ!!

本名／藍田美保。昭和44年8月31日、逗子市出身。おとめ座。血液型／A型。

♡趣味「えーとね、まず第1は音楽鑑賞。ファンの人からもらったきんちゃくの中にウォークマンとテープをいっぱい入れて、いっつも持って歩いてるの。あとは、そうじをすること（少女隊の寮はミホのおかげで整理整とん！）と寝ることかな。寝る子は育つんですねっ。ハイ」

♡宝物「指輪です。これ、中山美穂ちゃんが誕生日にくれたの」

♡10年後の夢「そのころには、トーゼン結婚してるでしょうね。う～んとステキなだんなさまに、おいしいお料理作ってあげたいナ」

♡少女隊の中の自分「チーコが倒れたとき、大ショックでした。でもトモが入ってきたことだし。先輩としてガンバリますよっ」

私、ヘア・スタイル変えるかもヨ…

TOMOKO

♡性格「トモはね、自分で言うのもヘンだけど、ホントかわいいやつ！なんだ。アイダさんには、〝お姉ちゃ～ん〟って甘えんぼするし、レイコちゃんには、からかわれて遊び道具になるし。欠点は、いっつもママ♡ママってTELするくらいのことだヨ。そして、バカなやつ！ってくらい。イイ子だよっ」

♡ヒミツ「わっちのヒミツは、まだちっちゃいころ使ってたタオルが枕元にないと眠れないってことだす。ワァ～～～ン、ガキと呼んでくれ!! もお～」

♡悩み「こんなトモだから、悩みもないって思うだろ。でも、ちゃんとあるんだよ。ベーッ。まずは、勉強ができないこと。そして、学校へ行けないこと。アッ、笑ったなっ！ でもマジなんだからっ。中間テストの成績、ヒサンだったァ。家庭教師まで頼んだのにィ。よしっ、期末はガンバるぞ～～っ!! ファイトォー」

♡クセ「トモって鼻をかくクセがありますです、ハイ。鼻クソほじってるワケじゃないので、そこんところヨロシク！ あっ、あと、デレデレしたしゃべりかたをいつもしちゃうんでした。これ、悪いクセだから直そーっと」

本名／引田智子。昭和47年11月3日、東京都出身。さそり座。血液型／O型。

♡趣味「かわいいノートを集めてるの。いっぱいもってるよっ」

♡宝物「ヒミツのところでも言ったけど、あのタオルがトモの宝物。あとね、ファンの人がくれた、とんねるずの『天狗のホルマリン漬け』って本。トモ、石橋さんが大好き!!」

♡10年後の夢「23歳になってるワケだぁー！でも、その齢でも私は子供っぽいと思うよ」

♡少女隊の中の自分「新入りのトモだぜ。みんなヨロシクねっ!! お姉ちゃんたちに負けないように、せいいっぱいガンバルよ～ん」

とんねるずの石橋さん大好き!!

少女隊HOTニュース

“少女隊”っていえば、“イイ音”の代名詞。そんなワケで、少女隊の'86年はズバリ！ ステージに燃える!!

●12月15日　香川県観音寺ファミリーパーク
●12月22日　軽井沢コンサート
●12月31日　東京ディズニーランド
●1月26日　長野市民会館

なお、2月からはアジア・ツアーがスタート！ シンガポール、ホンコン、クアラルンプールの3都市でコンサートをやってのける。その後4月からは、待望の国内ツアー。7・31の興奮がよみがえる!!

♡応募方法は183ページを見てね。

少女隊からの愛のプレゼント!!

合計23名

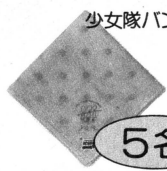
少女隊色エンピツ

3名

少女隊バンダナ

5名

サイン色紙

10名

少女隊バッチ

5名

キミも少女隊員になろう！

少女隊に入隊してもっと、もっと3人を応援しよう。もちろん隊員には特典がイーッパイだよ！ 入隊方法は申し込み用紙をもらって所定の事項を記入の上、入隊金800円、年間登録料1,200円の計2,000円を現金書留で下記の住所へ。〒104 東京都中央区勝どき2—9—16 勝どきハイデンス202号「少女隊事務局入隊係」。問い合わせ➡☎03(531)1161

少女隊メッセージ

コンにちわ。少女隊のMIHOです!! これからの少女隊、とっがしBigなことをしますので、お楽しみに……

少女隊はこれからも、音楽を大切にしていきたいと思うので、少女隊を好きでいてよも。一層レヤを願いてね

TOMOKO
みなさん、こんにちは♡TOMOKOだョ いつも応援してくれてサンキュ！これからはコンプティークさ！

☆少女隊特集どうだった？ これからもこの調子でガンバッからね。さあて、次号はハツラツ、おゲンコ少女、井森美幸タンの登場だ。彼女の魅力をテッテー解剖しちゃう。期待して待っとくれっ！

●少女隊データ

	REIKO	MIHO	TOMOKO
本名	安原麗子	藍田美豊	引田智子
ニック・ネーム	レイコ	ミホ	トモ
生年月日	昭和44年10月18日	昭和44年8月31日	昭和47年11月3日
星座	てんびん座	おとめ座	さそり座
血液型	A型	A型	O型
出身校	横浜市	神奈川県逗子市	東京都練馬区
サイズ	身長154cm、体重40kg、バスト78cm、ウエスト55cm、ヒップ83cm、足の大きさ23cm	身長160cm、体重45kg、バスト78cm、ウエスト56cm、ヒップ84cm、足の大きさ24cm	身長150cm、体重37kg、バスト78cm、ウエスト58cm、ヒップ84cm、足の大きさ22cm
出身地	逗子市逗子中学校、堀越中学校		
趣味	くつ下を集めること(アクセサリーも)	音楽鑑賞(特にブラック・ミュージック)、そうじをすること、寝ること	友だちと話すこととTELすること、寝ること
特技	器械体操	書道	花を育てること
家族構成	父、母、姉	父、祖父、祖母、おば、妹(2人)	母
デビューはいつ？	昭和59年8月28日		昭和60年9月11日
ディスコ・グラフィ	★シングル――「Forever」('84・8・28)、「お元気ですか？マイフレンド」('85・1・10)「素直になってダーリン」('85・4・3)、「渚のダンスパーティー」('85・6・21)、「Bye-Byeガール」('85・8・21)、「ハレーロマンス」('85・11・27)　★アルバム――「少女隊PHOON」('84・8・28)、「ESCAPE」('84・8・28)、「少女隊フラミンゴIs Island」('85・4・21)、「少女隊アドベンチャー・アイランド」('85・7・31)		★シングル――「Bye-Byeガール」('85・8・21)、「ハレーロマンス」('85・11・27)
TVドラマ出演歴	月曜ドラマランド「特別機動少女隊ホールドアップ」(フジテレビ系)、「夏・体験物語」(TBS系)		なし
CM出演歴	グリコ「プリッツ」、「マリンバ」、ウエラ「ウエラ・サロン」、カゴメ「Úfufu」、ナショナル(ポスターのみ)		グリコ「マリンバ」、ウエラ「ウエラ・サロン」
どんな性格？	変わり者	さっぱりしていて、男っぽい	変なやつ
自分の体で好きな所	髪、口	手の指	知～らんけ！
自分の体できらいな所	脚、顔のかたち	ふくらはぎ	鼻と指とつめ
好きなファッション	COMME CA DU MODE	個性のあるもの	決まってない
好きなスポーツ	テニス、バスケット・ボール	短距離走	ヘタだけど、バ・ス・ケよ～！
好きな動物	犬、タヌキ	コアラ、犬(シェパードとかセントバーナードとか大きいやつ)	わんちゃん(犬)、羊
きらいな動物	ないです	!?	ハ虫類、昆虫
好きな音楽	洋楽、ニューミュージック	ブラック・ミュージック	ポップス
好きなアーチスト	ドナ・サマー、ポインター・シスターズ、パティ・オースチン、尾崎豊、佐野元春、吉川晃司	プリンス、シーラE、アポロニア6	GIオレンジ、とんねるず、中森明菜、山本陽一
きらいなアーチスト	いくらなんでも、いえませんよっ！	!?	知らない
好きな食べもの	ピーマン	カツ丼、たらこスパゲティ	あんず、すもも、お肉類(レバーはダメ)、果物、焼き肉
好きな色	黒、白、紺、グレー、ビリジアングリーン	グレー、ブラウン、黒、きなり	ダークグリーン、オリーブグリーン、きなり、白、黒
好きな絵	どういう意味？	!?	マンガですヨ！　ハイ！
好きな場所	横浜元町、横須賀	逗子	ヨーロッパぜぇ～んぶ！
尊敬する人	？	!?	母と父
理想の男のコ	硬派な人	やさしくて、頼りがいがあって、いっしょにいて楽しい人	性格と顔が可愛いくて、思いやりがあって、いっしょにいて楽しい人。清潔でおしゃれな人
きらいな男のコ	時間にルーズな人	自己中心的な人	不潔、女たらし、暗い人、いじわるな人、しつこい人
よくみるTV	「夜のヒットスタジオDELUXE」	「ザ・ベストテン」、「夜のヒットスタジオDELUXE」	「ザ・ベストテン」、「天才・たけしの元気が出るテレビ!!」
好きな映画	ダンスものが好きだから「ファスト・フォワード」	「アウトサイダー」、「ファスト・フォワード」	アイドルが出ている映画
旅行したい国	イタリア	イタリア	絶対、絶対、ヨーロッパ!!
占いを信じるか？	「Olive」の占いならね！	「Olive」の占いは信じる(すごく当たるんだヨ!!)	はい、信じます
初恋はいつ？	小学校2年生のとき	小学校5年生のとき	小学校1年生のとき
いちばん大切にしているもの	ネックレス	指輪	小さいころから持ってるタオル
愛読書	「anan」	「Olive」	「マーガレット」、「少女フレンド」、「ギャルコミ」、「明星」、「平凡」
ライバルはだれ？	そりゃあ、みんなだよっ！	みーんな！	わかんない
弾ける楽器	ピアノ	ない!!	立て笛
欲しいもの	洋服とか、靴とか、アクセサリーや下着。おしゃれっぽいものかナ…？	洋服のOFF!!(買いものした～い!!)	シール、リップ、下着、便せん、お金
キスの経験	もちろん!!	ドラマの中で、男の人1回と女の人2回(1回はレイコと)	ねーよ、わるかったな
チカンにあったことある？	あるよ	YES。中一のときに電車の中で。めいっぱいにらみつけたら、次の駅で降りちゃった	ないよ、わたしゃ13歳だよ
結婚は何歳のときにしたい？	一番いい恋をしたと思ったとき。理想は22歳ぐらいで	23歳くらい	したくない
コンピュータをどう思う？	知らないよぉ!!	「すごい」と思います	かっこいい

アイドルデータバンクの使い方

対応機種　NEC　PC8801／MKII／MKIISR.
PC9801E／F／M
FUJITSU　FM-7／77／8
SHARP　X1シリーズ
MSX　(32K　RAM)

プログラムをＲＵＮさせるとメインメニューが表示されます。これは、

1. データ　ノ　ロード
2. データ　ノ　セーブ
3. シンキ　データ　ノ　ニュウリョク
4. データ　ノ　コウシン
5. メイボ　ニヨル　データ　ノ　ケンサク
6. トクチョウ　ニヨル　データ　ノ　ケンサク
7. シュウリョウ

以上７つの項目と、メモリーの空きエリアが表示されるものです。選択は、上下のカーソルキーとリターンキーで行います。

1.データノロード

１番を選ぶとデータのロードとなります。

　ＦＩＬＥ　ＮＡＭＥ？

と聞いてきますのでデータレコーダーをＰＬＡＹの状態にしてから、以前にセーブしたファイル名を入力してください。

★なにも入力せずにリターンキーを押すとメニューへ戻ります。

★新しくファイルを作るときはロードする必要はありません。

★ＰＣ8801版は最後に終了したときのデータを自動ロードします。新しくファイルを作るときはＫＩＬＬ”ＭＡＳＴＥＲ．ＤＢＫ”としてからＲＵＮしてください。

2.データノセーブ

　ＦＩＬＥ　ＮＡＭＥ？

と聞いてきますのでデータレコーダーをＲＥＣの状態にしてから、以前にセーブしたファイル名を入力してください。

★なにも入力せずにリターンキーを押すとメニューへ戻ります。

★ＰＣ8801版は７の終了を選ぶとファイル名を“ＭＡＳＴＥＲ．ＤＢＫ”としてセーブします。

●IDOL DATA BANK メインリスト

```
1000 REM ********************************
1010 REM **      ｱｲﾄﾞﾙ  ﾃﾞｰﾀ  ﾊﾞﾝｸ       **
1020 REM **   Created By O.Takagiwa     **
1030 REM **      1985-10-10 (THU)       **
1040 REM **   Version Up 13 (SUN)       **
1050 REM ********************************
1060 REM
1070 REM
1080 MNN=30 : MDD=20
1090 DIM D1$(MNN,51),D2$(MNN,2,MDD)
1100 DIM S(5),O(5),U(5),D(28)
1110 DEF FNS$(ST$)=LEFT$(ST$+SPACE$(22),22)
1115 REM   <-------- 27ｺ ------------>
1120 LO$="├─────────────────────────┤" : NS$="        ﾅｲｼｮ"
1125 REM   <---- 15ｺ ----> <------- 22ｺ -------->
1130 L1$="┌──────────────┬─────────────────────┐"
1140 L2$="├──────────────┼─────────────────────┤"
1150 L3$="└──────────────┴─────────────────────┘"
1160 HA$=SPACE$(7)+"Hit any key to next page."
1170 F$="MASTER.DBK" : GOSUB 4390
1180 GOSUB 4860
1190 COLOR C5 : CLS
1200 Y=4 : UC$=CHR$(30) : DC$=CHR$(31) : CR$=CHR$(13)
1210 PRINT
1220 PRINT "  ♥♥♥  ｱｲﾄﾞﾙ ﾃﾞｰﾀ ﾊﾞﾝｸ  ♥♥♥"
1230 PRINT
1240 COLOR C7
1250 PRINT "┌"+STRING$(27,"─")+"┐"
1260 PRINT "│  1. ﾃﾞｰﾀ ﾉ ﾛｰﾄﾞ                │":PRINT LO$
1270 PRINT "│  2. ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｾｰﾌﾞ                │":PRINT LO$
1280 PRINT "│  3. ｼﾝｷﾃﾞｰﾀ ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ           │":PRINT LO$
1290 PRINT "│  4. ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｺｳｼﾝ                │":PRINT LO$
1300 PRINT "│  5. ﾒｲﾎﾞ ﾆﾖﾙ ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｹﾝｻｸ      │":PRINT LO$
1310 PRINT "│  6. ﾄｸﾁｮｳ ﾆﾖﾙ ﾃﾞｰﾀﾉ ｹﾝｻｸ      │":PRINT LO$
1320 PRINT "│  7. ｼｭｳﾘｮｳ                     │"
1330 PRINT "└"+STRING$(27,"─")+"┘"
1340 PRINT USING "              ####### BYTES FREE";FR;
1350 LOCATE 2,Y : COLOR C2 : PRINT "●";
1360 A$=INKEY$ : IF A$=UC$ AND Y>4 THEN LOCATE 2,Y : PRINT " " : Y=Y-2
1370             IF A$=DC$ AND Y<16 THEN LOCATE 2,Y : PRINT " " : Y=Y+2
1380             IF A$=CR$ THEN D=Y/2-1 : GOTO 1390 ELSE 1350
1390 COLOR C5 : IF D=7 THEN 1420
1400 ON D GOSUB 4330,4690,1460,4040,2820,2990
1410 GOTO 1180
1420 F$="MASTER.DBK" : GOSUB 4710
1430 CLS
1440 PRINT "Good Bye......."
1450 END
1460 REM *********************
1470 REM **  ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｲﾝﾌﾟｯﾄ   **
1480 REM *********************
1490 REM
1500 CLS : IF MX>=MNN THEN RETURN
1510 CNT=1 : MX=MX+1:NO=MX
1520 RESTORE 1780
1530 READ TP,MS$
1540 IF MS$="END" THEN RETURN
1550 D$=""
1560 ON TP GOSUB 1580,1630,1700,1700,1700,1780
1570 GOTO 1530
```

3.シンキデータ　ノ　ニュウリョク

新しいデータを入力します。

51項目の質問にたいして、順次入力していきます。質問の種類は、文字の入力、数字の入力、1か2の番号選択の3種類あります。

a．文字の入力……22字以内の文章で入力します。なにもないときは、ただリターンキーを入力します。

b．数字の入力……生年月日、身長のサイズ、結婚したい年の質問にたいしては数字で答えます。単位は、昭和、cm、kgです。わからないときは0を入力します。(単位は、入力しません。)

c．番号選択……ＹＥＳ．ＮＯの選択です。1か2の入力以外は受けつけません。

★新しくデータを入力するときは、メニュー下部の空きエリアに注意してください。エリアが少なくなるとＯＵＴ ＯＦ ＭＥＭＯＲＹエラーになります。

★エリアが少なくなったら、セーブ後、終了してからＲＵＮし、新しくファイルを作ってください。

★血液型は、…ガタの‘ガタ’は入力しないでください。

4.データ　ノ　コウシン

ディスコグラフィー、ＴＶドラマ出演歴、ＣＭ出演歴の追加をします。

(1)まず、登録者名簿が表示されますので、番号でアイドルを選択してください。(リターンキーのみを押すとメニューへ戻ります)。

(2)次に、ディスコグラフィーかＴＶドラマ出演歴かＣＭ出演歴かを1から3の番号で選択します。

(3)いままでのデータが表示され、追加するデータを聞いてきますので、入力してください。登録後、メニューへ戻ります。

5.メイボ　ニヨル　データノ　ケンサク

(1)現在登録されているアイドルの名簿が表示されます。

(2)どのアイドルのデータを見るか聞いてきますので番号で入力して下さい。

(3)データの1ページ目が表示されます。

(4)なにかキーを押すと2、3、4ページと順に表示していき、名簿の画面に戻ります。

(5)次に見たいアイドルの番号を入力します。(ないときは、リターンキーのみ押す)。

6.トクチョウ　ニヨル　データノ　ケンサク

●検索メニューが28項目表示されます。

◎まず生年月日で検索する場合、1番を入力し

●IDOL DATA BANK メインリスト

```
1580 ' ｽﾄﾘﾝｸﾞ ﾆｭｳﾘｮｸ
1590 PRINT USING "&                         &";MS$;
1600 INPUT D$ : IF LEN(D$)>22 THEN D$=LEFT$(D$,22)
1610 D1$(NO,CNT)=D$ : CNT=CNT+1
1620 RETURN
1630 ' ｽｳﾁ ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ
1640 PRINT USING "&                         &";MS$;
1650 INPUT D$
1660 D=VAL(D$)
1670 D1$(NO,CNT)=STR$(D)
1680 CNT=CNT+1
1690 RETURN
1700 ' ﾃﾞｨｽｺ ｸﾞﾗﾌｨ  etc.
1710 A=0
1720 PRINT USING "&                  & ###";MS$;A+1;
1730 D$="" : INPUT "(ﾅｹﾚﾊﾞ ﾘﾀｰﾝｷｰ):";D$
1740 IF D$="" OR A>MDD THEN RETURN
1750 D2$(NO,TP-3,A)=D$
1760 A=A+1
1770 GOTO 1720
1780 ' ｲｴｽ or ﾉｰ
1790 PRINT USING "&                         &";MS$;
1800 INPUT " (1=YES. 2=NO) :";D$
1810 D=VAL(D$) : IF D<1 OR D>2 THEN 1790
1820 IF D=1 THEN D1$(NO,CNT)="YES" ELSE D1$(NO,CNT)="NO"
1830 CNT=CNT+1
1840 RETURN
1850 ' ｼﾂﾓﾝ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1860 DATA 1,"ｹﾞｲﾒｲ ﾊ",1,"ﾎﾝﾐｮｳ ﾊ",1,"ﾆｯｸﾈｰﾑ ﾊ"
1870 DATA 2,"ｾｲﾈﾝｶﾞｯﾋﾟ   年ﾊ"
1880 DATA 2,"            月ﾊ"
1890 DATA 2,"            日ﾊ"
1900 DATA 1,"ｾｲｻﾞ ﾊ",1,"ｹﾂｴｷｶﾞﾀ ﾊ",1,"ｼｭｯｼﾝﾁ ﾊ"
1910 DATA 2,"ｻｲｽﾞ : ｼﾝﾁｮｳ "
1920 DATA 2,"       ﾀｲｼﾞｭｳ"
1930 DATA 2,"       ﾊﾞｽﾄ  "
1940 DATA 2,"       ｳｴｽﾄ  "
1950 DATA 2,"       ﾋｯﾌﾟ  "
1960 DATA 2,"       ｱｼ    "
1970 DATA 1,"ｼｭｯｼﾝｺｳ ﾊ",1,"ｼｭﾐ ﾊ",1,"ﾄｸｷﾞ ﾊ",1
1980 DATA 1,"ﾃﾞﾋﾞｭｰ ﾊ ｲﾂ",3,"ﾃﾞｨｽｺ ｸﾞﾗﾌｨｰ",4,"TVﾄﾞﾗﾏ ｼｭﾂｴﾝﾚｷ "
1990 DATA 5,"CMｼｭﾂｴﾝﾚｷ",1,"ｾｲｶｸ ﾊ",1,"ｼﾞﾌﾞﾝﾉｶﾗﾀﾞﾉｽｷﾅ ﾄｺﾛ ﾊ"
2000 DATA 1,"ｼﾞﾌﾞﾝﾉｶﾗﾀﾞﾉｷﾗｲﾅﾄｺﾛ ﾊ",1,"ｽｷﾅ ﾌｧｯｼｮﾝ",1,"ｽｷﾅ ｽﾎﾟｰﾂ"
2010 DATA 1,"ｽｷﾅ ﾄﾞｳﾌﾞﾂ",1,"ｷﾗｲﾅ ﾄﾞｳﾌﾞﾂ",1,"ｽｷﾅ ｵﾝｶﾞｸ"
2020 DATA 1,"ｽｷﾅ ｱｰﾁｽﾄ･ﾐｭｰｼﾞｼｬﾝ",1,"ｷﾗｲﾅ ｱｰﾁｽﾄ･ﾐｭｰｼﾞｼｬﾝ",1,"ｽｷﾅ ﾀﾍﾞﾓﾉ ﾊ"
2030 DATA 1,"ｽｷﾅ ｲﾛ ﾊ",1,"ｽｷﾅ ｶｲｶﾞ ﾊ",1,"ｽｷﾅ ﾊﾞｼｮ ﾊ",1,"ｿﾝｹｲｽﾙ ﾋﾄ ﾊ"
2040 DATA 1,"ﾘｿｳﾉ ｵﾄｺﾉｺ ﾊ",1,"ｷﾗｲﾅ ｵﾄｺﾉｺ ﾊ",1,"ﾖｸﾐﾙ TV ﾊ"
2050 DATA 1,"ｽｷﾅ ｴｲｶﾞ ﾊ",1,"ﾘｮｺｳｼﾃﾐﾀｲ ｸﾆﾊ",1,"ﾊﾂｺｲﾊ ｲﾂ"
2060 DATA 1,"ｲﾁﾊﾞﾝ ﾀｲｾﾂ ﾆ ｼﾃｲﾙﾓﾉ ﾊ",1,"ｱｲﾄﾞｸｼｮ ﾊ",1,"ﾗｲﾊﾞﾙ ﾊ ﾀﾞﾚ"
2070 DATA 1,"ｴﾝｿｳﾃﾞｷﾙ ｶﾞｯｷ ﾊ",1,"ﾎｼｲ ﾓﾉ ﾊ",6,"ｷｽ ﾉ ｹｲｹﾝ ｱﾙ"
2080 DATA 6,"ｳﾗﾅｲ ｦ ｼﾝｼﾞﾙ",6,"ﾁｶﾝ ﾆ ｱｯﾀｺﾄｶﾞｱﾙ",2,"ｹｯｺﾝﾊ ﾅﾝｻｲﾃﾞ ｼﾀｲ"
2090 DATA 1,"ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ ｦ ﾄﾞｳ ｵﾓｳ"
2100 DATA 0,"END"
2110 REM ************************
2120 REM **  ﾃﾞｰﾀ ﾉ ﾃﾞｨｽﾌﾟﾚｲ   **
2130 REM ************************
2140 REM
2150 RESTORE 2680
2160 NM$="|  "+LEFT$(D1$(NO,1)+SPACE$(13),13)+"|"+SPACE$(16)+"PAGE "
2170 CLS
```

ます。
(1)ナンネンウマレデスカ？　と聞いてきますので数字で入力します。年でなく月や日で検索したいときは0を入力します。
(2)ナンガツウマレデスカ？　と聞いてきますので数字を入力します。月でなく年や日で検索したいときは0を入力します。
(3)ナンニチウマレデスカ？　と聞いてきますので数字で入力します。日でなく年や月で検索したいときは0を入力します。
(4)30番のケンサクカイシを選択します。
(5)該当するアイドルの名簿が表示されますので、番号を選択してデータをみます。（該当するアイドルがいないときは、ガイトウシャナシ！と表示します。）
◎次に身体のサイズで検索してみます。5番を入力します。
(1)シンチョウハ　ナンcmイジョウデスカと聞いてくるので数値を入力します。身長以外のサイズで検索する場合は0を入力します。
(2)(1)で0以外を入力するとナンcmイカデスカときいてくるので数値を入力します。
(3)同様に、体重、ＢＨＷ、足のサイズを聞いてきますので、0か実際の数値を入力します。身長、体重、ＢＨＷなどを組合わせての検索も可能です。
(4)30番で検索をします。
◎こんどは、キスの経験のある双子座で血液型Ａ型のアイドルを検索してみます。
(1)まず25番を選択します。
(2)キスノケイケンガアル？　ドチラデスカ（1.ＹＥＳ　2.ＮＯ）と聞いてくるので1と入力します。
(3)次に2番を選択します。
(4)セイザハ？　と聞いてくるのでフタゴザと入力します。
(5)そして、3番を選択します。
(6)ケツエキガタハ？　と聞いてくるのでＡと入力します。（Ａガタではない）
(7)最後に、30番を選択し、該当者がいれば表示されます。

以上のように、サイズや生年月日、キスの経験などを組合わせても検索できます。検索後名簿が表示された段階で、リターンキーを押すと検索メニューへ戻りますが、検索のために入力したデータ（たとえば、血液型で入力した〝Ａ〟など）は、残っていますので注意して下さい。
★アイドルのデータを見たあとは、メインメニューに戻ります。

7.シュウリョウ

すべての処理を終了します。新しく入力したデータは、かならずセーブしてから終了してください。（ＰＣ8801は、自動セーブします。）

●IDOL DATA BANK メインリスト

```
2180 PRINT L1$;NM$;"1|";L2$;
2190 ST=2 : ED=3 : GOSUB 2630
2200 Y=VAL(D1$(NO,4)) : M=VAL(D1$(NO,5)) : D=VAL(D1$(NO,6))
2210 PRINT USING "|ｾｲﾈﾝｶﾞｯﾋﾟ          |ｼｮｳﾜ###ﾈﾝ###ｶﾞﾂ###ﾆﾁ  |";Y,M,D;
2220 ST=7 : ED=7 : GOSUB 2630
2230 PRINT "|ｹﾂｴｷｶﾞﾀ           |";LEFT$(D1$(NO,8)+SPACE$(10),10);"ｶﾞﾀ";SPACE$(9);
2240 PRINT "|"; : ST=9 : ED=9 : GOSUB 2630
2250 PRINT "|ｻｲｽﾞ    ・ｼﾝﾁｮｳ |"; : I=10 : GOSUB 2600
2260 PRINT "|        ・ﾀｲｼﾞｭｳ|";
2270 D=VAL(D1$(NO,11)):IF D=0 THEN PRINT NS$; ELSE PRINT USING "  ####.# Kg";D;
2280 PRINT SPACE$(11);"|";
2290 FOR I=12 TO 15
2300 GOSUB 2590
2310 NEXT I
2320 ST=16 : ED=20 : GOSUB 2630
2330 GOSUB 2680
2340 PRINT L1$;NM$;"2|";L2$;
2350 PRINT "|ﾃﾞｨｽｺｸﾞﾗﾌｨｰ      |"; : D=0 : GOSUB 2520
2360 PRINT "|TVﾄﾞﾗﾏｼｭﾂｴﾝﾚｷ    |"; : D=1 : GOSUB 2520
2370 PRINT "|CMｼｭﾂｴﾝﾚｷ        |"; : D=2 : GOSUB 2520
2380 GOSUB 2680
2390 PRINT L1$;NM$;"3|";L2$;
2400 ST=21 : ED=34 : GOSUB 2630
2410 GOSUB 2680
2420 PRINT L1$;NM$;"4|";L2$;
2430 ST=35 : ED=49 : GOSUB 2630
2440 READ MS$ : PRINT USING "|&              &|";MS$;
2450 D=VAL(D1$(NO,50)) : PRINT USING "### ｻｲｸﾞﾗｲ";D;
2460 PRINT SPACE$(12);"|";
2470 ST=51 : ED=51 : GOSUB 2630
2480 PRINT L3$;
2490 PRINT SPACE$(12);"Hit any key to menu."
2500 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 2500
2510 RETURN
2520 C=0
2530 IF D2$(NO,D,C)="" OR C>MDD THEN 2570
2540 PRINT FNS$(D2$(NO,D,C));"|";
2550 PRINT "|                  |";
2560 C=C+1 : GOTO 2530
2570 IF C=0 THEN PRINT "  ﾅ  ｼ";SPACE$(16);"|";"|";SPACE$(15);"|";
2580 PRINT STRING$(22,"-");"|"; : RETURN :' - ﾊ ﾏｲﾅｽ ｷｺﾞｳ。
2590 READ MS$ : PRINT USING "|        ・&    &|";MS$;
2600 D=VAL(D1$(NO,I)):IF D=0 THEN PRINT NS$; ELSE PRINT USING "  ####.# cm";D
2610 PRINT SPACE$(11);"|";
2620 RETURN
2630 FOR I=ST TO ED
2640 READ MS$
2650 PRINT USING "|&              &|&                              &|";MS$;D1$(NO,I);
2660 NEXT I
2670 RETURN
2680 PRINT L3$;HA$;
2690 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 2690
2700 CLS : RETURN
2710 ' ﾋｮｳｼﾞ ﾖｳ ﾃﾞｰﾀ
2720 DATA "ﾎﾝﾐｮｳ","ﾆｯｸﾈｰﾑ","ｾｲｻﾞ","ｼｭｯｼﾝﾁ","ﾊﾞｽﾄ","ｳｴｽﾄ","ﾋｯﾌﾟ","ｱｼ"
2730 DATA "ｼｭｯｼﾝｺｳ","ｼｭﾐ","ﾄｸｷﾞ","ｶｿﾞｸ ｺｳｾｲ","ﾃﾞﾋﾞｭｰ ｼﾀ ﾄｼ"
2740 DATA "ｾｲｶｸ","ｶﾗﾀﾞﾉ ｽｷﾅ  ﾄｺﾛ","ｶﾗﾀﾞﾉ ｷﾗｲﾅ ﾄｺﾛ","ｽｷﾅ ﾌｧｯｼｮﾝ"
2750 DATA "ｽｷﾅ ｽﾎﾟｰﾂ","ｽｷﾅ ﾄﾞｳﾌﾞﾂ","ｷﾗｲﾅ ﾄﾞｳﾌﾞﾂ","ｽｷﾅ ｵﾝｶﾞｸ"
2760 DATA "ｽｷﾅ ｱｰﾁｽﾄ","ｷﾗｲﾅ ｱｰﾁｽﾄ","ｽｷﾅ ﾀﾍﾞﾓﾉ","ｽｷﾅ ｲﾛ"
2770 DATA "ｽｷﾅ ｶｲｶﾞ","ｽｷﾅ ﾊﾞｼｮ"
```

画面がクリアされ、〝Good bye...〟と表示して終了します。

アイドルデータバンクの打ち込み方

1．　メイン　プログラム　を打ち込む。

2．(1)NEC PC8801／MKⅡ／MKⅡSR、PC9801／E／F／M

a．ＤＩＳＫ版　リスト　ＰＣ　ＤＩＳＫ　を打ち込む。
セーブする。ＳＡＶＥ〝ＤＢＡＮＫ〟

b．ＴＡＰＥ版　リスト　ＰＣ　ＤＩＳＫ、ＰＣ　ＴＡＰＥ　を　打ち込む。
ＳＡＶＥ　〝ＣＡＳ：ＤＢＡＮＫ〟
（DISK版の自動ロード、セーブはありません）

(2)ＦＵＪＩＴＳＵ　ＦＭ—８／７／77
リスト　ＦＭ　ＴＡＰＥ　を　打ち込む。
（ＤＩＳＫ対応しているが未確認）

(3)ＳＨＡＲＰ　Ｘ１
リスト　Ｘ１　ＴＡＰＥ　を　打ち込む。
ＳＡＶＥ　〝ＤＢＡＮＫ〟

(4)各社　ＭＳＸ　32Ｋ　ＲＡＭ
リスト　ＭＳＸ　ＴＡＰＥ　を　打ち込む。
ＣＳＡＶＥ　〝ＤＢＡＮＫ〟

3．実行は、ＬＯＡＤ　もしくは、ＣＬＯＡＤ　で、ＲＵＮ

★ＰＣのみＤＩＳＫ対応ですが、1060、1080、4410、4720行の変更で他機種もＤＩＳＫ対応できると思います。

★ＭＳＸは32ＫＲＡＭ用ですが、1060、1080行のコメントをはずすことで16ＫＲＡＭでもつかえます。（最大５人まで）

★変数ＭＮＮは、一度に検索できる人数ですが、フリーエリアとのかねあいでメモリーが不足することがありますので、注意してください。

●IDOL DATA BANK メインリスト

```
2780 DATA "ｿﾝｹｲｽﾙﾋﾄ","ﾘｿｳﾉ ｵﾄｺﾉｺ","ｷﾗｲﾅ ｵﾄｺﾉｺ","ﾖｸﾐﾙ TV"
2790 DATA "ｽｷﾅ ｴｲｶﾞ","ﾘｮｺｳｼﾀｲ ｸﾆ","ﾊﾂｺｲ","ｲﾁﾊﾞﾝﾀｲｾﾂﾅ ﾓﾉ"
2800 DATA "ｱｲﾄﾞｸｼｮ","ﾗｲﾊﾞﾙ","ﾋｹﾙ ｶﾞｯｷ","ﾎｼｲﾓﾉ","ｷｽ ﾉ ｹｲｹﾝ"
2810 DATA "ｳﾗﾅｲｦ ｼﾝｼﾞﾙ","ﾁｶﾝ ﾆ ｱｯﾀ","ｹｯｺﾝ ｼﾀｲ ﾄｼ","ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ ﾆ ﾂｲﾃ"
2820 REM **********************
2830 REM **  ﾒｲﾎﾞ ﾃﾞｨｽﾌﾟﾚｲ   **
2840 REM **********************
2850 REM
2860 CLS
2870 FOR I=1 TO MX
2880 PRINT USING"### &                    & ";I,D1$(I,1);
2890 CC=I MOD 2
2900 IF CC=0 THEN PRINT
2910 NEXT I
2920 PRINT : PRINT
2930 PRINT "ﾐﾀｲ ｱｲﾄﾞﾙ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ";
2940 D$="" : INPUT D$
2950 D=VAL(D$) : IF D<1 OR D>MX THEN RETURN
2960 NO=D
2970 GOSUB 2110
2980 GOTO 2860
2990 REM ***************************
3000 REM **  ﾆﾝｲ ﾃﾞｰﾀ ﾆ ﾖﾙ ｹﾝｻｸ   **
3010 REM ***************************
3020 REM
3030 FOR I=0 TO 49 : D1$(0,I)="" : NEXT
3040 FOR I=0 TO 5  :O(I)=0:U(I)=0: NEXT
3050 RESTORE 4020
3060 FOR I=1 TO 28 : READ D(I)   : NEXT
3070 CC=0
3080 CLS
3090 PRINT "***  ｹﾝｻｸ ﾃﾞｰﾀ ｲﾁﾗﾝﾋｮｳ   ***"
3100 PRINT
3110 PRINT "1.ｾｲﾈﾝｶﾞｯﾋﾟ     2.ｾｲｻﾞ          3.ｹﾂｴｷｶﾞﾀ"
3120 PRINT "4.ｼｭｯｼﾝﾁ       5.ｻｲｽﾞ          6.ｼｭｯｼﾝｺｳ"
3130 PRINT "7.ｼｭﾐ          8.ﾄｸｷﾞ          9.ﾃﾞﾋﾞｭｰｼﾀﾄｼ"
3140 PRINT "10.ｾｲｶｸ        11.ｽｷﾅﾌｧｯｼｮﾝ 12.ｽｷﾅｽﾎﾟｰﾂ"
3150 PRINT "13.ｽｷﾅﾄﾞｳﾌﾞﾂ   14.ｷﾗｲﾅﾄﾞｳﾌﾞﾂ15.ｽｷﾅｵﾝｶﾞｸ"
3160 PRINT "16.ｽｷﾅ ｱｰﾁｽﾄ   17.ｷﾗｲﾅｱｰﾁｽﾄ 18.ｽｷﾅﾀﾍﾞﾓﾉ"
3170 PRINT "19.ｽｷﾅ ｲﾛ      20.ｽｷﾅ ｶｲｶﾞ   21.ｽｷﾅ ﾊﾞｼｮ"
3180 PRINT "22.ｿﾝｹｲｽﾙ ﾋﾄ   23.ﾋｹﾙ ｶﾞｯｷ   24.ﾎｼｲ ﾓﾉ"
3190 PRINT "25.ｷｽ ﾉ ｹｲｹﾝ   26.ｳﾗﾅｲｦｼﾝｼﾞﾙ27.ﾁｶﾝﾆｱｯﾀ"
3200 PRINT "28.ｹｯｺﾝｼﾀｲ ﾄｼ"
3210 PRINT : PRINT
3220 PRINT "30.ｹﾝｻｸ ｶｲｼ"
3230 PRINT
3240 PRINT "  ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ(1-30)";
3250 D$="" : INPUT D$ : PRINT
3260 D=VAL(D$) : D1=D
3270 IF D<1 OR D=29 OR D>30 THEN RETURN
3280 IF D=30 THEN 3750
3290 D=D(D)
3300 IF D=4 THEN 3420
3310 IF D=10 THEN 3500
3320 RESTORE 1860
3330 D2=D : IF D>20 THEN D2=D+3
3340 FOR DM=1 TO D2
3350 READ N,MS$
3360 NEXT DM
3370 IF D1>24 AND D1<28 THEN 3620
```

●IDOL DATA BANK メインリスト

```
3380 PRINT MS$;:INPUT D1$(0,D)
3390 IF D=50 THEN DD=VAL(D1$(0,D)) : D1$(0,D)=STR$(DD)
3400 GOTO 3080
3410 '
3420 INPUT "ﾅﾝﾈﾝ ｳﾏﾚ ﾃﾞｽｶ (0 ﾊ ｲﾂﾃﾞﾓ)";NEN
3430 INPUT "ﾅﾝｶﾞﾂ ｳﾏﾚﾃﾞｽｶ (0 ﾊ ｲﾂﾃﾞﾓ)";TSU
3440 INPUT "ﾅﾝﾆﾁ ｳﾏﾚ ﾃﾞｽｶ (0 ﾊ ｲﾂﾃﾞﾓ)";HI
3450 IF NEN>0 THEN D1$(0,4)=STR$(NEN)
3460 IF TSU>0 THEN D1$(0,5)=STR$(TSU)
3470 IF HI >0 THEN D1$(0,6)=STR$(HI)
3480 GOTO 3080
3490 '
3500 OVER$="ﾅﾝcm ｲｼﾞｮｳ ﾃﾞｽｶ"
3510 UNDE$="ﾅﾝcm ｲｶ     ﾃﾞｽｶ"
3520 PRINT "ｼﾝﾁｮｳﾊ   "; : I=0 : GOSUB 3670
3530 INPUT "ﾀｲｼﾞｭｳﾊ ﾅﾝKg ｲｼﾞｮｳ ﾃﾞｽｶ";O(1)
3540 IF O(1)=0 THEN 3570
3550 INPUT "          ﾅﾝKg ｲｶ     ﾃﾞｽｶ";U(1)
3560 IF O(1)>U(1) THEN 3550
3570 PRINT "ﾊﾞｽﾄﾊ    "; : I=2 : GOSUB 3670
3580 PRINT "ｳｴｽﾄﾊ    "; : I=3 : GOSUB 3670
3590 PRINT "ﾋｯﾌﾟﾊ    "; : I=4 : GOSUB 3670
3600 PRINT "ｱｼ ﾊ     "; : I=5 : GOSUB 3670
3610 GOTO 3080
3620 D$="" : PRINT MS$; : INPUT "ﾄﾞﾁﾗﾃﾞｽｶ(1.YES 2.NO)";D$
3630 DD=VAL(D$)
3640 IF DD<0 OR DD>2 THEN 3760
3650 IF DD=1 THEN D1$(0,D)="YES" ELSE D1$(0,D)="NO"
3660 GOTO 3080
3670 PRINT             OVER$; : INPUT O(I)
3680 IF O(I)=0 THEN 3710
3690 PRINT "           ";UNDE$; : INPUT U(I)
3700 IF O(I)>U(I) THEN 3690
3710 RETURN
3720 REM
3730 REM *** ｹﾝｻｸ ｶｲｼ ***
3740 REM
3750 CC=0 : CLS : PRINT "ｹﾝｻｸﾁｭｳ!"
3760 FOR I=1 TO MX
3770 FOR J=10 TO 15
3780 S(J-10)=VAL(D1$(I,J))
3790 NEXT J
3800 FOR J=0 TO 5
3810 IF O(J)>0 THEN IF S(J)<O(J) OR S(J)>U(J) THEN 3950
3820 NEXT J
3830 '
3840 FOR J=1 TO 7
3850 IF D1$(0,J)<>"" AND D1$(0,J)<>D1$(I,J) THEN 3950
3860 NEXT J
3870 FOR J=14 TO 51
3880 IF D1$(0,J)<>"" AND D1$(0,J)<>D1$(I,J) THEN 3950
3890 NEXT J
3900 '
3910 PRINT USING "### &                &  ";I,D1$(I,1);
3920 CC=CC+1
3930 C=CC MOD 2
3940 IF C=0 THEN PRINT
3950 NEXT I
3960 IF CC=0 THEN PRINT "ｶﾞｲﾄｳｼｬ ﾅｼ!":FOR DD=1 TO 800:NEXT DD:GOTO 2990
3970 D$="" : PRINT : INPUT "ﾄﾞﾉ ｱｲﾄﾞﾙ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾐﾏｽｶ";D$
3980 D=VAL(D$)
3990 IF D<1 OR D>MX THEN 3070
4000 NO=D
4010 GOTO 2110
4020 DATA 4,7,8,9,10,16,17,19,20,21,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33
4030 DATA 34,35,45,46,47,48,49,50
4040 REM **********************
4050 REM **  ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｱｯﾌﾟﾃﾞｰﾄ   **
4060 REM **********************
4070 REM
4080 CLS : PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｺｳｼﾝ ｦ ｼﾏｽ" : PRINT
4090 FOR I=1 TO MX
4100 PRINT USING"### &                &  ";I,D1$(I,1);
4110 CC=I MOD 2
4120 IF CC=0 THEN PRINT
4130 NEXT I
4140 PRINT
4150 PRINT "ｺｳｼﾝｽﾙ ｱｲﾄﾞﾙ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ";
4160 INPUT D$
4170 D=VAL(D$) : IF D<1 OR D>MX THEN RETURN
4180 NO=D
4190 CLS
4200 PRINT "ﾄﾞﾉ ﾃﾞｰﾀ ｦ ｺｳｼﾝ ｼﾏｽｶ?"
4210 PRINT "  1.ﾃﾞｨｽｺｸﾞﾗﾌｨ"
4220 PRINT "  2.TVｼｭﾂｴﾝﾚｷ"
4230 PRINT "  3.CMｼｭﾂｴﾝﾚｷ"
4240 PRINT
4250 INPUT "ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ (1-3)";D$
4260 D=VAL(D$)
4270 IF D<1 OR D>3 THEN 4250
```

●IDOL DATA BANK メインリスト

```
4280 A=1
4290 IF D2$(NO,D-1,A-1)="" THEN 4310
4300 PRINT A;D2$(NO,D-1,A-1) : A=A+1 : GOTO 4290
4310 IF A<=MDD+1 THEN INPUT "ﾂｲｶｽﾙ ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ ";D2$(NO,D-1,A-1)
4320 RETURN
4330 REM ******************
4340 REM **  ﾃﾞｰﾀ ﾉ ﾛｰﾄﾞ   **
4350 REM ******************
4360 REM
4370 CLS
4380 F$="" : INPUT "ﾌｧｲﾙﾒｲ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ :";F$
4390 IF F$="" THEN RETURN
4400 ON ERROR GOTO 4600
4410 OPEN F$ FOR INPUT AS 1
4420 INPUT #1,MX
4430 FOR I=1 TO MX
4440 FOR D=1 TO 51
4450 INPUT #1,D1$(I,D)
4460 NEXT D
4470 FOR J=0 TO 2
4480 FOR D=0 TO MDD
4490 INPUT #1,D2$(I,J,D)
4500 NEXT D
4510 NEXT J
4520 NEXT I
4530 CLOSE #1
4540 ON ERROR GOTO 0
4550 FOR I=1 TO MX
4560 ST=4 : ED=6 : GOSUB 4610 : ST=10 : ED=15 : GOSUB 4610
4570 ST=50 : ED=50 : GOSUB 4610
4580 NEXT I
4590 RETURN
4600 RESUME 4530
4610 FOR J=ST TO ED
4620 D1$(I,J)=STR$(VAL(D1$(I,J)))
4630 NEXT J
4640 RETURN
4650 REM ******************
4660 REM **  ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｾｰﾌﾞ   **
4670 REM ******************
4680 REM
4690 CLS
4700 F$="" : INPUT "ﾌｧｲﾙﾒｲ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ :";F$
4710 IF F$="" THEN RETURN
4720 OPEN F$ FOR OUTPUT AS 1
4730 PRINT #1,MX
4740 FOR I=1 TO MX
4750 FOR D=1 TO 51
4760 PRINT #1,D1$(I,D)
4770 NEXT D
4780 FOR J=0 TO 2
4790 FOR D=0 TO MDD
4800 PRINT #1,D2$(I,J,D)
4810 NEXT D
4820 NEXT J
4830 NEXT I
4840 CLOSE #1
4850 RETURN
4860 REM **********************
4870 REM **  ｷｼｭﾍﾞﾂ ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ   **
4880 REM **********************
4890 REM
```

●PC DISK PC8801／mkII／mkIISR, PC9801／E／F／M用リスト（ディスク用）

```
4900 SCREEN 0,3 : WIDTH 40,25
     : CONSOLE 0,25,0,1
4910 C2=2 : C5=5 : C7=7
4920 FR=FRE(0)
4930 RETURN
```

●PC TAPE PC8801／mkII／mkIISR, PC9801／E／F／M用リスト（テープ用）

```
1170 REM
1420 REM
4410 OPEN "CAS:"+F$ FOR INPUT
     AS 1
4720 OPEN "CAS:"+F$ FOR OUTPU
     T AS 1
```

●FM TAPE FM-8／7／77用リスト

```
1070 CLEAR 5000
1170 REM
1420 REM
4410 OPEN "I",#1,F$
4720 OPEN "O",#1,F$
4900 SCREEN 7,7:WIDTH 40,25:C
     ONSOLE 0,25,0,0
4910 C2=2:C5=5:C7=7
4920 FR=FRE("A")
4930 RETURN
```

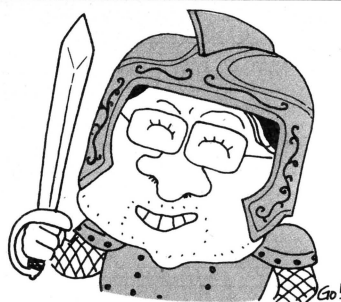
●X-1 TAPE X-1用リスト

```
1170 REM
1420 REM
4410 OPEN "I",#1,"CAS:"+F$
4720 OPEN "O",#1,"CAS:"+F$
4900 WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0,
          40:COLOR 7,0
4910 C2=2:C5=5:C7=7
4920 FR=FRE(0)
4930 RETURN
```

●MSX TAPE MSX用リスト

```
1060 CLEAR 5000 :'CLEAR 1000 : '16K RAM ﾉﾄｷ ｺﾒﾝﾄ ﾊｽﾞｽ
1070 MAXFILES=1
1080 MNN=30 : MDD=20 :'MNN=5 : MDD=6 : '16K RAM ﾉﾄｷ ｺﾒﾝﾄ ﾊｽﾞｽ
1170 REM
1420 REM
4410 OPEN "CAS:"+F$ FOR INPUT AS #1
4720 OPEN "CAS:"+F$ FOR OUTPUT AS #1
4900 SCREEN 0,0,1,1,0:WIDTH 40:COLOR 15,0,0:KEY OFF
4910 C2=15:C5=15:C7=15
4920 FR=FRE("A")
4930 RETURN
```

●勇者たちよ鍛えろ!!　　黒田幸弘

クロちゃんのRPG講座

第1回　ロールプレイングゲームの世界

日本版ウィザードリーがでた。ウルティマⅣもでる。年末の新作パソコンソフトの半分以上がRPGだ。もう、ほんとRPGブームだね。そこで、コンプティークも今号からRPGをもっと楽しむためのRPG講座がスタート。勇者たちよ、しっかり読んでくれ!!

賢明なるコンプティーク読者の諸君、はたしてきみたちは、ロールプレイングゲームを知っているだろうか？

「なにをいまさら、もちん知ってるよ。ウルティマだろう、ウィザードリーだろう、それからブラックオニキス、ファンタジアン、ハイドライドに、ドラゴンスレイヤー…」てな返事がかえってくるだろうけれど、どっこいこのロールプレイングの世界、ただのコンピュータ・キッズじゃ、とうてい理解しきれない世界なんだぞ。

たとえばこのロールプレイングゲームの通（つう）を自認しているきみ、きみはもちろんロールプレイングゲームが、コンピュータゲームよりずっと前からあるのを知っているよね。『D＆D』って聞いたことあるかい？　まさかいまベストセラーになっている、アドベンチャーゲームブックを知らないんじゃないだろうね！

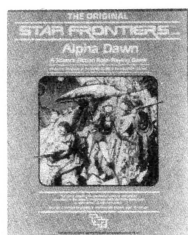
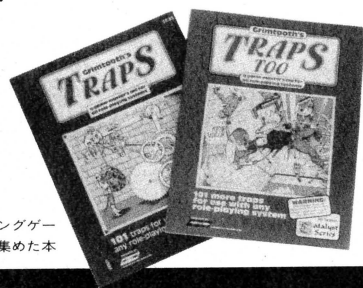
まあいいや、きみたちお得意のコンピュータを使ったものだけじゃなくて、ロールプレイングゲームにはいろいろなタイプのものがあるんだ。数人がグループになってプレイする『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』のようなもの、昔からあるボードを使ったゲーム、いま流行のゲームブック、はてはロールプレイング的なカードゲームまで数にいれれば、この世界はたちまちのうちに「先輩たち」でうまってしまう。じつはコンピュータのロールプレイングゲームは、これらのゲームの中では、ずっと新参者なんだ。

それにロールプレイングゲームは、なにも魔法使いだのエルフだのばかりでてくる、ファンタジーの世界にかぎられているわけじゃないんだ。だれだい「SFでしょ」っていったのは。そう、よくできました。SFもロールプレイングゲームのポピュラーなテーマのひとつだね。でもそのほかにも、きみたちがとても思いつかないような、いろんなゲームがあるんだぞ。

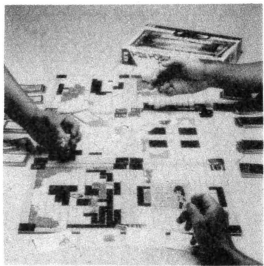
たとえばきみは007、ジェームズ・ボンドになることだってできる。ブローニングを片手に、世界をまたにかけた冒険ができるんだ。時代がすこし古くなると、シカゴの暗黒街の帝王、アル・カポネにも、それと戦うFBIの特捜隊アンタッチャブルの、エリオット・ネス隊長にもなれる。西部のカウボーイ、ビリー・ザ・キッドやワイアット・アープになって、相手のガンマンと早撃ちを競うこともできるのだ。

そして、アメリカにはもっと変なゲームがあって、プロレスラーになって、四角いジャングルに自分の名誉をかけることも、捕兵になって世界の危険地帯を戦って歩くことも、サンダース軍曹のように部下をひきいて、ドイツ軍と戦うことだってできる。昔の時代が好みなら、三銃士の主人公ダルタニヤンのように、剣と恋に生きることだってできるし、未来にいくとスーパーマンになれるゲームだってあるんだ。もちろん日本にだって、ロールプレイングゲームのスタイルを使って、リアルな野球をやるゲームもあるから、アメリカに負けてるわけじゃないけどね。

このようにロールプレイングゲームの世界は、やりかたとかテーマによって分けると、ものすごい数になる。極論してしまえば、なにかになりきって遊ぶゲーム、というロールプレイングゲームの本来の意味からすると、この宇宙のありとあらゆる出来事がゲームになるんだよね。まあいくらなんでも「ある大根(ダイコン)の一生」なんていうロールプレイングゲーム(！)は、作る人もプレイする人もいないだろうけれど、いままで小

◀スターフロンティアは、本格SFロールプレイングゲームだよ。TSR社

▶D&Dの上級版のアドヴァンスD＆Dのマニュアル。ここまでくるとゲームといっても本だけだ

▶トラップスはロールプレイングゲームで使う、トラップ(わな)を集めた本

　イラスト／中野　豪

▼ナムコから出た、あのドルアーガの塔のボード版。4人のギル君が登場して、めざすはカイちゃん1人だけ。こりゃコンピュータよりよっぽどきついや

▲D&Dに使うメタルフィギュア。なくてもプレイはできるけど、きれいに塗って気分、気分

説や映画でとりあげたことのあるほとんどの分野が、ロールプレイングゲームになっちゃうわけだ。ほとんどむちゃくちゃだね。

さて今回から、コンプティークでも待望のロールプレイングゲームの連載がはじまるわけだけれど、そんなわけでただコンピュータのゲームばかりおいかけても、ロールプレイングゲームの世界のほんの一部にしかふれたことにならない。そこで、最初はひろい意味のロールプレイングゲームをとりあげてみて、みんなにロールプレイングゲームの基礎知識を知ってもらおうというわけ。もちろんこんなことは、クロスメディアマガジンのコンプティークには朝飯前だよ。

それにロールプレイングゲームは、たんなるコンピュータゲームのジャンルじゃなくて、いくつものメディアにまたがっているものだから、いろいろ総合的に楽しんだほうが、2倍も3倍も楽しくなるってわけ。楽しみは多ければ多いほどいいからね。

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』

さて『ダンジョンズ&ドラゴンズ』、あるいは略した通称の『D&D』というゲームは、すべてロールプレイングゲームの父親みたいなゲームなんだ。だからこのゲームのことを、いちおう説明しておこう。

この『D&D』は、簡単にいうと地下の迷路をさまようゲームだ。でも迷路といっても、雑誌のクイズによくあったり、だれもが子供のころ1回くらいは作ったことのある､脱出しにくいだけの迷路じゃないよ。迷路を作る人(マスター)はその中に謎や宝や怪物をかくしておくんだ。そして迷路をさまよう人(プレイヤー)が、怪物と戦いながらそれを捜すというアイデアがくわえられているんだ。怪物が中に住んでいて、宝を守っている迷路というのは、画期的な発想だね。

あと『D&D』のすごかったところは、何人かのプレイヤーが競争するんじゃなくて､それぞれ自分のキャラクターをもって、おたがいに協力しあってゲームをする、というところだろう。このキャラクターは大きくわければ、戦いにつよい「戦士」と、魔法をもつ「魔法使い」に分けられる。この剣と魔法が協力しあって、マスターの用意した強い敵をたおすわけだ。しかもキャラクターは、経験をつんでどんどん成長するから、プレイヤーは自分のキャラクターに、どんどん愛着がわいてくるわけだ。

でも最初のうちは『ダンジョンズ&ドラゴンズ』は、誕生の地アメリカでも「変わったゲーム」ということで、一部のもの好きな人間がプレイしているだけだった。しかし、すこしやりだすと中毒になる人が続出して、70年代のなかごろから、爆発的な広がりをみせるようになったんだ。いまではアメリカだけじゃなくて、イギリス、ヨーロッパなどでもさかんにプレイされていて、今年の夏にはついに日本語訳も出た。はたして日本でも、欧米のようなブームになるかどうか、いま最高に注目されているゲームだよ。

そのほかのロールプレイングゲーム

なんといってもロールプレイングゲーム

◀ローズトヴロードはツクダホビーのロールプレイングゲーム。メタルフィギュア入りだよ

▶真打ち登場。ここにあるのは、ダンジョンズ&ドラゴンズのほんの一部です

▶ブーツヒルは西部劇のロールプレイングゲーム。ここにあるのはシナリオ6冊

◀SF超大作ロールプレイングゲームのトラヴェラーは、マニアのためにあるようなゲーム。ホビージャパン

▶ゾンビはエポック社のボードゲーム。怪物のさまよう地底迷宮から、キミは脱出できるか

▶ロールプレイングゲームが初めての人にも、おすすめできるダンジョン。ボードゲームだからみんなでやろう

の世界では、『D&D』が圧倒的に有名なんだ。しかし、いっぱしのマニアをきどりたいのならば、最低でも下の2つのゲームくらいは、名前を覚えておこう。

さっきは簡単にSFと言っちゃったけれど、SFで有名なのは『トラベラー』というゲームだ。このゲームは数あるロールプレイングゲームのなかでも、「通」のゲームになるんじゃないかな。マニアが多いんだよね。設定は未来の宇宙で、いくつかの帝国や連邦にわかれた恒星系のあいだを、退役した軍人や冒険者が動きまわるというもの。初心者にはちょっとむずかしいかもね。

プレイするときのむずかしさを、まったく考えていないのが、『D&D』と同じくファンタジーがテーマの、『ルーンクェスト』というゲーム。キャラクターの能力は多いんだけれど、初心者じゃ能力を覚えるだけでもう大変。だから使いこなせるようになるには、ホント大変なんだ。

ボードゲーム

世界最初のロールプレイングゲームである、『D&D』を作ったアメリカのTSR社が、もっと広い層にロールプレイングゲームをひろめようとして作ったのが、『ダンジョン』というゲームだ。このゲームはやさしい宝さがしゲームだけれど、怪物と戦ったり魔法使いがいたりといったところが、ふつうのファミリーゲームとは少しちがうんだよね。日本でも手にはいるけれど、なかなか面白いゲームだよ。

この『ダンジョン』を追いかけるようにして、日本でもいくつものファンタジーボードゲームが出たけれども、どのゲームもロールプレイングゲーム風の味つけがしてあって、それなりに面白いね。でもそのなかでは今年でた『秘宝の番人、ゾンビゲーム』というのが、新しいだけにいちばんのおすすめ。とくに最後にダンジョンから出られるかどうかで、ものすごい争いになるよ。ダンジョンにとじこめられたときのくやしさは、なかなか忘れられないぞ。

アドベンチャーゲームブック

アドベンチャーっていうと、アドベンチャー・キッズのなかには、「謎ときゲーム」っていうイメージが強いみたいだけれども、もともとは「冒険」ていう意味なんだ。

そしていま日本じゅうで大ブームのアドベンチャーゲームブックは、ロールプレイングゲームの仲間なんだ。

えっ、とてもロールプレイングゲームには見えないのがあるって。それはキミの買った本が悪いんだよ。たとえばブームの口火をきった、スティーブ・ジャクソンの『火吹山の魔法使い』を一度見てごらん。キャラクターこそひとりだけれど、剣の技術・体力・幸運の3つの要素を決めて、迷宮の中にいる魔法使いをたおしにくい設定は、それだけでロールプレイングそのものだ。しかもスティーブ・ジャクソンの本は、しっかりしたプロットにもとづいて作ってあるんで、ちゃんと地図が書けるようになっている。こういうきちんとしたプロットを作るのは、なかなかむずかしいんだぞ。

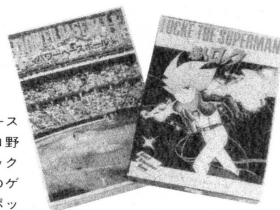
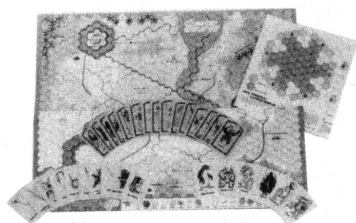
このあとの作品では、魔法が使えるようになった『バルザスの要塞』なんてのもあるし、4部作の『ソーサリー』シリーズなんて、構想からして雄大で、好きなひとはそれだけでにんまりしてしまうだろうね。もちろんスティーブ・ジャクソン以外にも、きちんとした構成をもったゲームブックはあるんだけれど、いまのところ日本では彼

◀日本でも出ているスティーブ・ジャクソンなどのアドベンチャーブックシリーズの、英国版の原本です

▶君はカーク船長か、ミスタースポックか? TVドラマ宇宙大作戦のゲームだよ

▶パワーベースボールはプロ野球、超人ロックはコミックのゲーム化。エポック社

◀D＆Dで使うモンスターカード。こんなのと戦うのかと考えると、キャラクターも楽じゃないね

▼マジックレルムは六角形の地図をならべていって、そこで冒険をするという変わったボードゲーム

▲今はなきSPIの、ファンタシーボードゲーム、スウォーズ＆ソーサリー。中の地図やカードがもうマニア泣かせ

▶ルーンクエストは熱狂的な支持者のいる、ファンタジーのロールプレイングゲーム

の独壇場だ。

ただ日本ではこのゲームブックを、「子供の遊び」といったふうにとらえている人が多くて、レベルの低いものとして考える傾向がつよいんだ。変なはなしだね。まるで大学生がマンガを読むことがさわぎになった時代みたいだ（ほんとにあったんだよ）。それだからかどうか知らないけれど、国産のゲームブックには、残念ながらあまり質のいいものはないね。

でも外国にはもっとたくさんのゲームブックがあるよ。もちろんそれこそ子供むきの簡単なものもあるけれど、パラグラフが2000もあるような超本格派だってある。ただこういった超本格派は、ルールのほうも複雑なんで、日本じゃなかなかやりこなせる人がいないだろうな。

あの『D＆D』を作ったロールプレイングゲームの本家本元、アメリカのTSR社からも、28巻以上というすごい量の『エンドレスクェスト』と、その上級編にあたる『スーパーエンドレスクェスト』というシリーズがでている。このうち『スーパー』のほうは、ついに12月には日本語に訳されて発売になるんだ。なかなか楽しみだね。

コンピュータ・ロールプレイングゲーム

さて本題は最後になっちゃったけれど、もちろんおなじみの、コンピュータでやるロールプレイングゲームも、無視することはできない。いやそれどころか、これからのロールプレイングゲームは、コンピュータが主流をしめるのじゃないだろうか、と思われるくらいだ。

これはなぜかというと、本家『D＆D』などでは、面白い迷路を作ってくれる腕のいいマスターがいないと、ゲームがまったく面白くないからなんだ。また、アドベンチャーゲームブックでは、ページ数の制限や読む人が一般の人ということもあり、あまり深い内容のものはできっこない。だからロールプレイングゲームのマニアにとっては、最初にデザイナーが面白いシナリオを作ってくれるならば、コンピュータが一番、ていうことになる可能性も十分にあるわけだ。

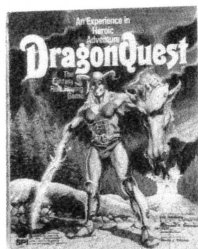
いまのコンピュータでのロールプレイングゲームが、ほとんどが『D＆D』をもとにしているのは、『D＆D』をすこし知っているひとならばすぐにわかる。とくに『ウィザードリー』や『ファンタジアン』は、『D＆D』のコンピュータ版といってもいいくらいだ。しかしこれは、べつに非難されるようなことじゃないんだ。ゲームにとって大切なのは、その内容の面白さであって、『D＆D』に似てる似てないといった問題じゃない。もっとも面白いゲームっていうのは、口で言うほど簡単に作れるもんじゃないけれどね。

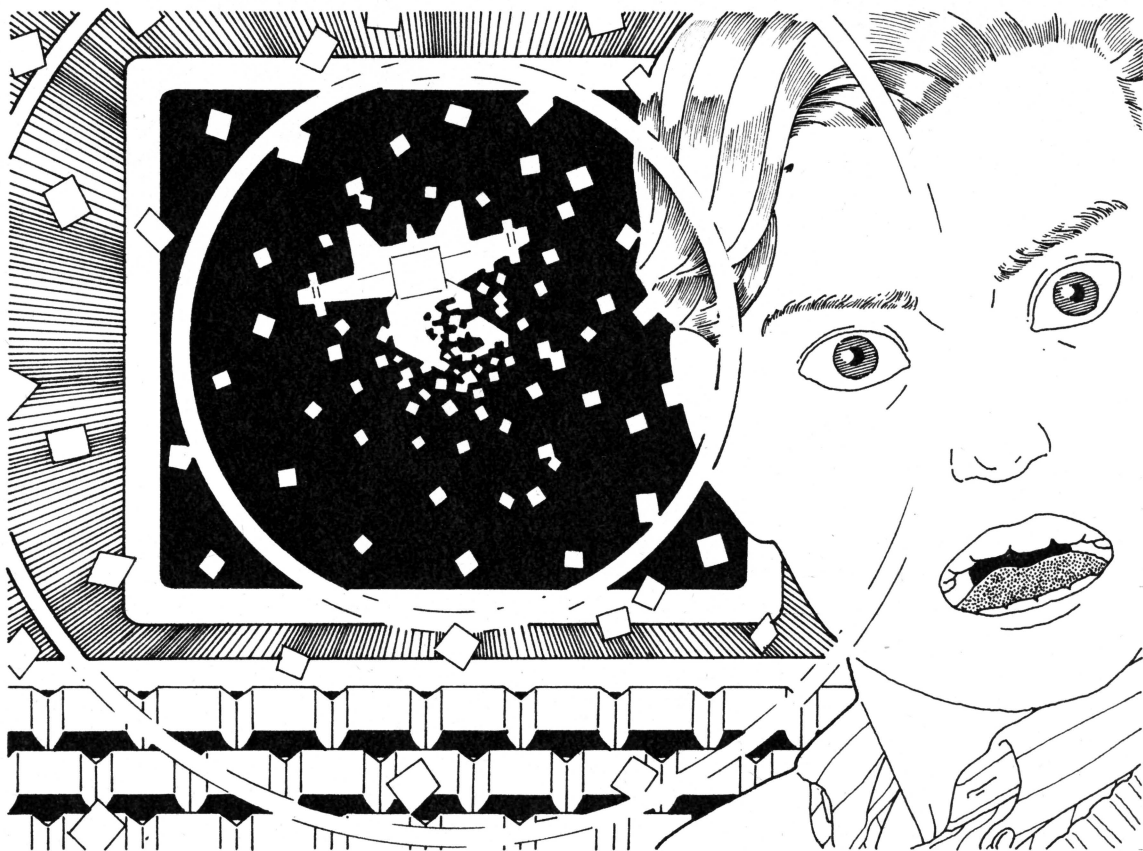
さてせっかく『D＆D』をもとにしてゲームを作っている、ということがわかったんだから、これをなにか利用できないか、考えてみよう。 するといちばんいいのは、コンピュータのロールプレイングゲームをプレイするときに、『D＆D』も研究しておくと作戦がたてやすい、ということだろう。もちろんアドベンチャーゲームブックなんかも、数多く読んでおいたほうが、ゲームの運びはうまくいくに決まっている。

そこでコンピュータ・キッズ諸君、クロスメディアするロールプレイングゲームにたいしては、雑学的知識でたちむかうべし。これからもコンプティークは、そのお手伝いをしますよ。

▼ギャング、スパイ、そしてきわめつけジェームズボンドのゲーム

▶スーパーエンドレスクエストはD＆Dにもとづいた、本格的ゲームブックだよ

▶SPIのロールプレイングゲーム、ドラゴングエスト。こちらは悪魔の呼びだし方がマニア泣かせ

スペース・アタック

原作／エイリーン・バックホルツ／ルース・グリック　翻訳／大出 健

連載第1回「宇宙ステーションRODE01を救え!」

キミは全世界から選ばれたスペシャリスト集団ACT(アクト)の正式メンバー。キミの仕事は悪と戦うことだ。だが、それは容易な仕事ではない。世界のいたる所で悪事をたくらむ恐怖のテロ集団BRUTE(ブルート)が相手だからだ。キミの特技はコンピュータを自由自在に操ることができること。コンピュータのスイッチを入れて本部からの指令にそなえよ。

対応機種／
PC—60·66·80·88·98シリーズ、FMシリーズ、X1シリーズ、MZシリーズ、MSX、セガ、ファミコン

スイッチを入れると、たちまち本部からの緊急指令がディスプレイに映しだされた。プリンタが数行のメッセージを打ち出した。

フムテハ！エツョエセトアスッ゛！キ゜
ククヌ！カツウート！ウレ
BDU！ハ！モ゛ヒ゜アヒ！サ゜ソ゜゛！
9！ス゜！ミト゜ヌ
セムユキヌ！コアヘ=ヲキニホ゜リレ！ホ
スョエサ゜エ！セホ゜ス
カルガ゛！クムハ！サエエ゛ァ！ウハレ

このままではわけがわからないが、本部からの指令は、いつも暗号文なのだ。

キミは引き出しの鍵をあけ、ACTの最新のコードブック（暗号解読マニュアル）を取りだした。どこでも売っている「Xメン・コミック」の最新号がそれなのだ。ふつうの読者はなにも知らないが、うしろから2ページめに特別のフィルターをかぶせると、暗号解読のためのベーシックのプログラムが浮きあがって見えてくる。

 イラスト／ひさうちみちお

プログラム①

```
10 INPUT "メッセージ ヲ インプットセヨ";M$
20 L=LEN(M$)
30 FOR N=1 TO L
40 A=ASC(MID$(M$,N,1))-1
50 PRINT CHR$(A);
60 NEXT N
70 PRINT
80 PRINT "ホカニモ カイドクスベキ メッセージ ガ アリマスカ?"
90 INPUT "YES カ NO ト コタエヨ"; B$
100 IF B$= "YES" THEN GOTO 10
110 END
```

〔プログラムをインプットして、RUN。暗号文を1行ずつインプットしてみよう〕

びっくりだ。これから少なくとも12時間後に、キミは秘密の宇宙ステーションに向かっているのだ。そのステーションに、なにか大変なことが起こっているらしい。

ＡＣＴ(アクト)のチームにしか、手におえない事態なのだ。もちろんキミは、コンピュータの専門家として参加するわけだが、他のメンバーはどんな連中だろう？ それに、いったいキミは指定時間に間に合うだろうか？

キミはホーム・コンピュータ・ターミナルのスイッチを切り、ＡＣＴ専門の小型ポータブル無線機のスイッチを入れた。

準備完了だ。まもなく運転手つきの車が迎えに来る。マセラティなんてこともあれば、ミルク・トラックなんてこともあって、どんな車が来るかは、まったく見当がつかない。仕度をして外に出ると、新聞配送用のバンが、スッと家の前に近寄ってきた。いかつい肩をした運転手が身を乗りだしている。バイザーつきの帽子をかぶっているので、目は見えない。

「暗号名は？」キミがトラックのドアを開けると、そいつがしわがれ声を出した。

「オリオン」

きみがそう答えると、そいつがピストルをホルスターに収めるのが見えた。

「ちょっと、確認するだけさ。さあ、乗ってくれ」そいつの口調がとたんにやわらかくなった。

「新聞紙の上でわるいけどな」

車はガクンと揺れて、すぐに走り出した。だが何ブロックも行かないうちに、新聞スタンドの前で急停車した。「もっともらしく、やらなきゃならんからな。ドアを開けて、新聞紙の束を放り出してくれ」運転手が言った。

新聞紙の束は予想外に重かったが、キミはなんとか歩道にほっぽり出した。

３つを放り出したところで運転手のほうを見ると、そいつは落ち着かない様子で、バックミラーをのぞき込んでいる。こんなタフそうな男が、なにをびくびくしているんだろう？ そう思って後方を見ると、大きな黒の霊柩車が、うしろにすべり込んできた。運転しているやつを見ると、黒の皮ジャンなど着こんでいて、とても「エターナル葬儀社」の社員とは思えない。

「しっかりつかまれ」運転手がキミに叫んだ。「バレたようだ。全速力で逃げるぞ！」バンは猛烈なスピードで発進した。無我夢中で車内の手すりにかじりついた。

「あいつは葬儀屋というより、ＢＲＵＴＥ(ブルート)の手先のようだった！」キミはそう言ったが、自分の口にした言葉におどろいた。「連中が今回の事件にもからんでいるんだろうか？」「たぶんな」運転手はそう答えて、六段ギヤを入れた。バンは一瞬にして追っ手を引き離したが、黒の霊柩車はたちまち、また追いついてきた。

やつらの車も六段ギヤを装備しているのだ。しかも、窓から乗り出したやつがマシンガンをかまえている！ 轟音がとどろき、機銃弾がバンの装甲板にはねかえる。

「逃げられるだろうか……」

キミは気が気でない。今回の使命は、スタート前に挫折してしまうのだろうか？

「タイヤをやられないうちに、タトル空軍基地までたどりつければ……」

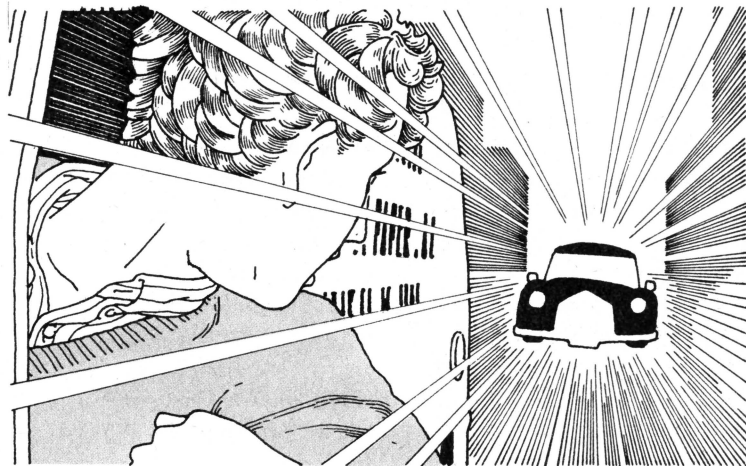
運転手がそう言いかけたとき、車の下に衝撃音がして、空気の抜ける音が聞こえた。バンはいきなり右に振られ、運転手は必死にハンドルにかじりついた。

きみは目をとじてしまいたかった。目の前で起こっていることを、単なる悪夢と思いたかった。だが、それもできない。きみは眼前の光景に釘づけにされていた。まるでおそろしい立体映画だ！

キミは一瞬、目をそらしたが……もう一度前方を見て恐怖の悲鳴をあげた。

「だめだ！ やつらに殺られる！」

ま正面にレンガの壁が迫っていた。

2

キミは自分の目が信じられなかった。運転手はブレーキを踏むどころか、まっすぐレンガの壁に突っ込んでいくのだ！ 「行くぞ！」運転手が叫んだ。

キミは腕で顔をかばって、衝撃にそなえた。ところが、壁に激突すると思った瞬間。壁の一部が上にあがり、トラックはその下をくぐりぬけたのだ。だが、霊柩車もくぐりぬけてくる！

前方に、大きなサメの口のように前部をあけた巨人輸送機が見えた。バンはスピードをゆるめず、その中へ走り込んだ。巨大な口は一瞬にして閉まり、今度は霊柩車は入ってくることができない。バンがまだ止まりもしないのに、輸送機は滑走をはじめ、あっというまに空に舞いあがった。

「予定どおりだ」運転手は平然と言った。

「そうですね」キミも調子を合わせた。

「ここへ来て、今のうち少し眠りたまえ」

キミはかれの言葉に従って目を閉じたが、また目を開いて言った。「ところで、あなたの名前は？」バンを出ていこうとしていた運転手が答えた。

「ホット・ウィールズ（気狂い車）とでも、しといてくれ」

ぴったりだ、キミは眠りに落ちながら、そう思った。

●第1日AM8：15〈出発の朝〉

自分の暗号名が呼ばれるのを聞いて、目がさめた。

「オリオンをすぐに発射台に連れていけ。30分しか時間のよゆうがない。これをのがすと、宇宙ステーションとのランデブーのチャンスは、また24時間後だ」

急がされて発射台へむかった。「あの、今回のブリーフィングは？」

「宇宙に出てからだ」

空軍の軍曹が答え、キミに服を脱いで下着だけになるように言った。もうひとりの軍曹が銀色に光る宇宙服を手渡した。まるであつらえたようにぴったりだ。ジッパーのついたポケットの上にＡＣＴの記章(エンブレム)が輝いている。

「ほかの連中は？」

「もう乗っている」

キミはエレベーターで、発射台の塔をのぼり、開いたハッチからロケット内に入った。ロケットの制御室に入っていくと、思わずぞくぞくした。キミは所定の座席にすわらせられた。

「カウントダウン開始」イヤホンからパイロットの声が聞こえてきた。

テレビのニュースでおなじみの場面だ。キミは思わず緊張した。だが、どこかおかしい。なにかがヘンだ。

「なんてことだ……」パイロットがつぶやいた。「司令本部、緊急事態発生。カウントダウンに変調。このままでは発射台の上で、焼け死んでしまいます」

瞬時に、キミは事態を把握した。カウントダウンのプログラムにバグがあるのだ。すぐにもバグを捜して、訂正しなければならない。「ぼくはコンピュータの専門家だ。ぼくに見させてください」

どうしてこんなことが起こったのだろう。誰かの妨害行為だろうか？　だが今は、そんなことを考えているヒマはない。

「早速プログラムを調べてくれ」パイロットは叫び、すぐにキミを呼んで、副操縦士の席にすわらせた。

「機内のコンピュータのコントロール・パネルはこれですか」キミはキーボードとモニターを指さして尋ねた。

「そうです」

キミは早速調べはじめた。カウントダウンのプログラムは作動しているが、どこか明らかに狂っている。

「どうなってるんですか？　なおせますか？」パイロットはキミの肩ごしにのぞきこみ、張りつめた声を出した。

キミは答えず、プログラムをリストアップする命令を打ち込んでいた。

〔以下のプログラムをインプットし、ＲＵＮしてみよう。ロケットが無事発射するようにデバッグしてほしい。〕

プログラム②

```
10 N=10
20 IF N<=0 THEN GOTO 90
30 PRINT "ハッシンマデ";N
40 N=N+1
50 IF N>=100 THEN GOTO 1
60 FOR I=1 TO 300
70 NEXT I
80 GOTO 20
90 PRINT "ハッシン"
100 END
110 PRINT "ロケット　ハ　ハッシャダイ　デ　カネツジョウタイデス"
120 PRINT "モウ　オワリダ！"
130 END
```

「どうやら、わかったぞ」キミはそう言って、訂正個所をインプットし、プログラムをランさせた。

10、9、8、7、6……ほっとした6人のため息が聞こえた。

「早く、安全ベルトをつけろ！　発進だ」パイロットが叫んだ。

……5、4、3、2、1、エンジン点火、発進！

ロケット・エンジンの轟音が耳つんざく。重力加速度で座席に押しつけられ、まるで巨人の足で踏みつけられた虫のような感じだ。だが、しばらくすると、ずっとラクになった。

ひとりが早くも安全ベルトをはずして、からだを起こした。宇宙服の窓からのぞいた顔を見ると、まるで大きなブルドッグのような顔つきをしたやつだ。心強い。こんなやつににらまれたら、ダラス・カウボーイズのフロントラインもたじたじだ。よく見ると、ＡＣＴの記章ではなく、大佐を表わすカシの葉の略章をつけている。

「もういいわ。わたしはヘレン・グレース大佐。軍の代表として乗り込んだのよ」

びっくりだ。女だったのだ。大佐はヘルメットをはずしてつづけた。「弾道学がわたしの専門よ。これから行く宇宙ステーションの武器は、わたしが設計したものなの。わたしが加わったのも、そのためよ」

大佐はそこで言葉を切って、キミに微笑(ほほえ)みかけた。「ここにいるオリオンはコンピュータの専門家。腕のほどは、もう証明ずみというところね」

キミは思わず、うれしくなった。

「どうして早く、みんな自己紹介しないの？」大佐はみんなに声をかけた。

大佐が話しているあいだに、みんなはヘルメットをはずしはじめていた。12歳くらいにしか見えない小柄な男が、ヘルメットをはずすのに手こずっている。やっとヘルメットをはずした男を見て、驚いた。ハゲ頭に短いとがったあごひげ、それに近遠視両用の眼鏡。前回のとき一緒だった、ドクター・マクロンという暗号名の世界的な言語学者だ。だが、もう引退したと聞いていた。こんな70歳にもなる老人を狩りだすところをみると、容易ならざる事態なのだ。

かれははっきりした口調で自己紹介をした。「わたしは157丁目と158丁目のあいだで地下鉄に乗っているところＡＣＴ(アクト)に引っ張られた。理由はわからんが、こうしてみんなと一緒に行動できるのはうれしい。だが、まだ昼めしを食ってなかった。いや、食ったかな？」

みんなはとまどった表情でかれを見た。（こいつはまともなのか？）と言いたげだった。前回行動を共にしていなければ、きみもそう思っただろう。この男は128の言葉を操り、１分間に40語のスピードで、どんな言葉でも自由自在に通訳できる。昼めしを食ったかどうか思いだせなくても、そんなことはどうでもいいのだ。

そのとき、別のひとりの男がヘルメットをはずすと同時にシートベルトをはずした。

「だめよ。今はずしちゃ」赤いちぢれ毛の、鋭い緑の目をした若い女が叫んだ。

だが、すでに遅かった。男のからだは宙に浮きあがり、キャビン内を漂いはじめた。「やった！」男は叫んだが、大佐の大きな手で、足首をつかまえられてしまった。

大佐は声をだした若い女のほうに向きなおった。「サンキュー、プロフェッサー・ローウェル。みんなに紹介するわ。この人は天文学者よ。もちろん、名前は暗号名ですけどね。それから……」大佐は足首をつかまえた男を席に戻らせて言った。「あなたはティンカーね。アストロ玩具から来たんでしょ。どうしてACTがおもちゃ屋さんなんか呼んだのか、理解に苦しむわ」

そのとき、今度はドクター・マクロンがゆっくりと宙に浮きはじめた。キミはあわてて自分のシートベルトをはずし、ドクター・マクロンのあとを追いかけた。

「すごいぞ！」キミはティンカーの真似をして叫んだ。だが、なんとしても、からだのいうことがきかない。大佐がつかまえて席に戻してくれたときは、正直いってほっとした。

「みなさん！　おふざけはこれまで」大佐がきびしい口調になった。「我々がロデオ１に着くまで63分32秒しかないのよ。仕事の話をしましょう」

キミたちは急に現実に引き戻された。

「ロデオ１って、なんですか。初耳ですが」ティンカーがきいた。

「もちろん、そうでしょうよ。機密なんですからね」大佐が答えた。「ロデオ１は米国の最高機密の宇宙ステーションの名よ。軍でも、ほんのひとにぎりの人たちしか知らないわ」

「それが、大変な事態になっているというのね」プロフェッサー・ローウェルが言った。

大佐はうなずいてつづけた。「そういうこと。事態は緊急を要するわ。ロデオ１からは絶望的な情況を知らせる連絡が何度も入っているの。ところが、こちらの発進する通信は、どこかで意味不明のものに変えられてしまっているらしいの。これまでの情況から判断すると、どうもロデオ１は一部、異星人（エーリアン）に乗っ取られたらしいの。しかもロデオ１の武器は、使いものにならないようにされているらしいわ」

急に、みんなは真剣な表情になった。

「話しはそれで全部ですか」ティカーが張りつめた声を出した。

「まだ、あるのよ。実はロデオ１は武器が使えなくなると、自爆するようにプログラムされているの。36時間後には爆発してしまうのよ」

「わたしたちは、そこに乗り込もうというわけね」プロフェッサー・ローウェルが締めくくった。

ＡＣＴのメンバーのあいだから、いっせいにため息がもれた。キミは心臓の高鳴りを覚えた。これまでも危険は承知だったが、はっきり死ぬとわかっているところへ飛びこむのは、はじめてだ。

大佐はキミたちの思いを見すかしているかのように、つづけた。「でも、まったく希望がないわけじゃないわ。だいいち、ＡＣＴが自殺行為に精鋭部隊を送りこむわけがないでしょ。ロデオ１に着いたら、すぐさま調査にとりかかるのよ。あわてずにね。今度のように緊迫した事態に、わたしは何度もぶつかったことがあるわ。でも、見てのとおり、こうして五体満足よ」

大佐は、クレーンを使ってＩＣＢＭのサイロに降下し、核弾頭を解除する秒きざみの作業に従事したときのことを、ものがたった。

緊張が急にほぐれた。みんながいっせいに、窮地を切りぬけたときの思い出ばなしをしはじめた。だれも人の話など聞いていない。みんながてんでに話しているのだ。

時間はあっというまに過ぎ去った。

「見て！」プロフェッサー・ローウェルが叫んで、右側の壁のほうを指さした。壁だったところに窓が開いている。

「ドッキングを見たいだろうと思いましてね」パイロットが言った。

宇宙ステーションが前方に迫っているのが見えた。金属製の巨大なテンガロン・ハットの形をしていて、ロデオ１と呼ばれるわけも、それでわかった。

「こんな巨大なものだとは、思わなかったわ。どのくらいの大きさ？」プロフェッサー・ローウェルがきいた。

「アメフトのスタジアムくらいありますよ」パイロットが答えた。「でも、ロデオ１は極秘であることを忘れないで下さい。今回の問題が片づいて、この宇宙ステーションが無事であったとしても、口外は無用です」

その言葉で、キミはまた、身のひきしまるのを覚えた。だが、素晴しい光景だ。ロケットはエンジンを逆噴射させ、ゆっくりと宇宙ステーションから張りだした停船バースに入っていく。

（つづく）

プログラムの説明と答え

プログラム①

このプログラムでは、コンピュータの共通記号であるASCIIコードを使って、暗号を作ってみたもの。40行がミソ。コード番号をひとつずらしているのだ。だから、ACTがひとつずれてBDUになるというワケ。コンピュータについてくるマニュアルのうしろにはASCIIコード表がついているので、参考にしよう。したがってこのプログラムの答えは、以下のようになります。

ヒミツノ　ウチュウステーション　ガ
キキニ　オチイッテ　イル
ACTノ　メンバーハ　ゴゼン8ジマデニ
スミヤカニ　ケープ・カナベラル　ヘ
シュウゴウスベシ
オリオン　キミノ　コウウンヲ　イノル

プログラム②

ここでしなくてはならないのは、ロケット発進のためのカウントダウン。10、9、8、7……と0に向かって行くべきもの。なのにこのプログラムでは、1、2、3と加えて行ってしまっている。40行を見てみよう。N＋1となってるね。これを、

40　N－1

としなくてはならないワケだ。

誌上体験アドベンチャー

アドベンチャーインパリ 解決編

先江進

先に断わっておかなくてはならないのだが、モウシワケナイ！創刊特別企画で「誌上体験アドベンチャー」はお休み。楽しみにしていたみんなゴメン！　その分「スペース・アタック」を存分に楽しんでくれたまえ。では、前号の宿題の答えを紹介しよう。木の枝にひっかかった紙幣をとるためのブラインド・コマンドをうめる宿題Ⓐと、パリ旅行に新たなシーンをくわえる宿題Ⓑの2つだったね。

宿題Ⓐ

セーヌ河畔で、うっかり1000フラン紙幣を風にとられてしまった。高い木の枝にひっかかった紙幣をとるためのブラインド・コマンドはズバリ、

——シヘイヲ　トル

いかがかな？　アドベンチャーゲームをやりすぎて、ヘソまがり気味になったキミにはむずかしかったかな？　福岡県中間市の荒田圭哉くん、大阪府富田林市の河村和宏くんをはじめたくさんのハガキをありがとう。あまり考えすぎずにスナオにね！

宿題Ⓑ

前号はボクがおばさんに頼まれて買物をするシーンが中心だったけど、そこに新しいパリ旅行のシーンをくわえるのが宿題のⒷだったね。

パリにあまり関心がなかったかな。今回はお便りが、ちょっと少なめだった。パリに限らず、ロンドンやスペインへ飛んでみてもよかったんだけどね。では、その中でもおもしろかったものを紹介しよう。

まずはじめは兵庫県神戸市の竹田秀雄くんの作品。『**絵を買ったボクはカフェに行った。カフェで、例によって指を使ってメニューをさしてオレンジジュースを頼んだ。すると向かいの席のかわいい女の子がこっちをずっと見ている。ニコッと笑いかけてボクの席にやって来た。「ボンジュール、アナタニホンジンデスネ」なんと日本語ができる……**』なんとラクチンなナンパ方法なんだろう。でもパリでは日本人の男の子は意外とかわいいプチギャルソンと言われ

てもてるんだって!?

さてお次は、鹿児島県川内市安藤均くんの作品。『**次の日ボクはルーブル美術館へ行った。有名なモナリザの前に来た時、突然電気が消え、まっ暗になってしまった。すると黒いボウシをかぶった男が現われて、アッという間にボクの目の前の絵を持ち出した！　コイツはあの悪名高い怪盗ゾロにちがいない……**』もっと先があるのだけどココマデ。この先ボクは探偵として大活躍。パリ警察に表彰されるは、インターポールから、ひきあいがあるは大人気者となってしまうのだ。なんとムチャな……と思うこともあるけど、みんなもこのぐらい奇想天外に先を考えてほしい。アドベンチャーはそこが楽しいのだから。

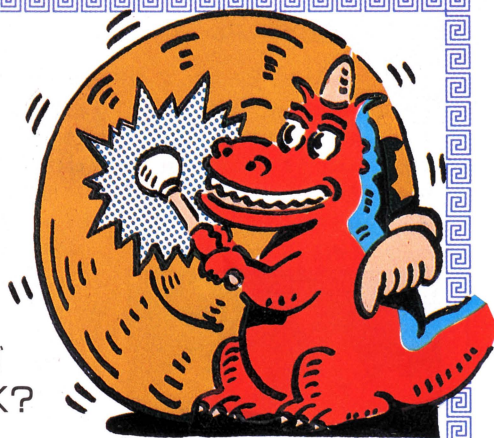
この他にも、お金を拾ってしまった茨城県日立市の西村洋二くん、おかしな国のマリーに出会った青森県弘前市の下川研一くん、日本に帰る途中でまたフラリと旅に出てしまった北海道札幌市の高橋康夫くんをはじめ、いっぱいハガキありがとう。

いつも紹介しきれなくて申し分けないけど、届いたハガキはみんな読んでます。今度みんなのハガキをまとめて特集を組みたいと思ってるので、宿題にとらわれずにオリジナル作品をどしどし送ってほしい。Tシャツは紹介した中から10名に送ります。

　イラスト／原美恵子

ドラゴン

ジム

ブワァーン!! 本日新装開店の情報トレーニングセンター、ドラゴンジムだ。充電準備OK?

フレッシュアイドル INTERVIEW

石野陽子

ワタシ、すい眠時間が1～2時間でもへーッチャラ! "鉄人ヨースケ"といわれてマース!?

ヨースケにマジなハナシは似あわない!!

とにかく! ヨースケは目ェーイッパイ明るい娘なのダ。ヨースケが口を開いた瞬間、そこはヨースケの独演会となってしまったりして……。
——すっかりドラマづいちゃってるね。
「そーなんですよォ。でも男の子になったり、サイボーグになったり、わたしってまともな役こないんですよねェ。高いところに登らされたり、体育館で12時間も走らされたり……」
——フィギア・スケートやってたし、運動神経いいほうでしょ?それに足も長いし……へへ…。
「ワーイ!すごいこといってくれるなあ。(笑)河口湖でモーターボートを片手で運転しなければならないシーンがあったんですけど、中腰になっちゃうんで太モモが痛くって……。でも思ったよりこわくなくてついついスピード上げすぎちゃって、まわりのスタッフのほうがハラハラしてたみたい(笑)」
——つうてえっとNHK銀河ドラマ「まんだら屋の良太」では良太が化けるタヌキ役やんの?
「ピンポ——ンって、まさかあ。月子っていうマドンナ役なんですうっ」
——やったあ! じゃあ、おしとやかな役で……?
「それがぁ気が強い女の子でHなことされちゃうと、『イヤーッ』ってカンジで、ひっぱたいちゃうの。良太役の杉本哲太君を何度ひっぱたいたことか……反省」
——そういえば哲太君、入院したらしいね……。
「ギャハハ、ウソこくな!」

石野、桑田コンビが学園を支配!?

——忙しくて学校行けないでしょ?
「そーっ。この間ひさしぶりにガッコー行ったらその日が試験だった!(笑)」
——ピンチ、ピンチ! 大ピンチ!!
「ちゃいます。わたしはやりました。ドラマで鍛えた記憶力で、友だちから教えてもらった重要ポイントをしっかり! 頭に入れて……。そしたら、ナントーッ、それが出たんですよっ!」(拍手)
——ヨカッタ、ヨカッタ。(と涙ぐむ)
「でも、つぎの日のテストは全滅。『先生ごめんなさーい』って書いて寝てました」(ガクッ)
——ウム。クラスでいちばんの仲良しってダァレ?
「桑田靖子ちゃん。席も隣同士だし、先生からは"ゴールデン・コンビ"というリング・ネームをいただいておりまして、クラスの"癌"といわれているんですよねえ。ふたりで、茶道の先生にヨイショするの。そうするとォ、お菓子がヨケーにもらえちゃうんですよっ!!」(再び拍手)

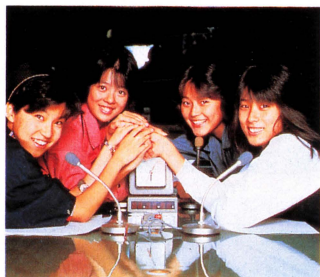
★陽子インフォメーション

いまや女優のヨースケ。月曜ドラマランド(フジテレビ系)の新春スペシャル「セーラー服恋愛教室・愛のレッスンA!B!!C!?」(昭和61年1月6日放送予定)に出演ダ。3編のオムニバス形式で、ヨースケはパートIIの『なつみの恋の物語』にチャレンジする。同じ月ドラでは「転校生II」も登場予定。楽しみにしといてくれ!!
そして、来年1月10日スタートのTBS系の連ドラ(タイトル未定)に主演決定。女子高を舞台にした学園モノで、実際、女子高に通っていたヨースケの意見もとりいれられる予定とか。ウーン。
モチ、モチ、モチ! 歌のほうも忘れてないよ。11月25日に発売された『ロマネスク・ヨコハマ』(TJ)はノリのよい曲。かならず聴くんだぞ!!

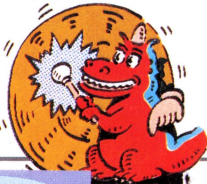
●はみだし情報…ヨースケのサイン色紙を3名様にプレゼント!!「陽子命」と書いて編集部に送れ!

アイドルフラッシュ

おニャン子たちに強敵出現!!

ピチピチ、プルン、女子高生のおねーたま！ っていやあ、ソク"おニャン子クラブ"っつーくらいにいまや人気グンバツの彼女たち。でもさぁ、そのおニャン子たちと「まっこうから勝負してやるんだもんっ！」ってゆー美少女軍団があらわれたの、キミ知ってるぅ!? 出現地点は、毎週土曜夜6時30分スタートの「ミス・ハイスクールＤＪ」(文化放送）ってゆーラジオ番組。ＤＪ担当の稲垣さやかクン(高２)、加藤麻里クン(高３)、松永夏代子クン(高１)、それに歌手の若林志穂クン（中３）をはじめ、オペレーター・ギャル総勢約30人が、オイラたちのハートを刺激的にしてくれちゃうのだよっ。ラジオじゃ顔が見れんのが、チト寂しーけど、どのコも◎保証つき。

伊代ちゃんの'Xマス・プレゼント

月刊化第１号の表紙を華麗に飾ってくれた松本伊代ちゃん。その伊代ちゃんからクリスマス・プレゼントだよ。

12月24日放送の２時間のスペシャルドラマ『名犬ルパンは名探偵!?』(テレビ朝日系・夜８時）に、名犬ルパンとともに事件を解明する女子大生役で登場。映画『薄化粧』の伊代ちゃんもエカッタけど、やっぱ女子大生がピッタシ！

この冬，気になるぜ!! KiLAURA

近ごろ気になることといえば、ハレーすい星とクリスマス・プレゼント。そして、ＴＶ通のキミなら、女の子ふたりのデュオ・グループ、ＫｉＬＡＵＲＡがでてるライオン「デュエット」のＣＦも気になって見てるんじゃないのかな。以下、ふたりのナマの声を聞いてみるべし。

キララ「アニメっぽくて、おもしろいＣＭでしょ！ 頭に星のワッペンつけたりして、撮影のときは楽しかったあ」

ウララ「そうそう。髪に黄色やピンクのメッシュを入れたりして、もうサイコーにハデハデにキメてもらってね。ウフフ！」

さあ、気になるヤツはますます気になってきたろ。ンで、気にしてなかったキミも、イジョーに気になるだろ。とにかく注目して見てよ。

さて、そんな彼女たちの近況。12月５日に新曲がでたゾ。タイトルは『空からたまごが降ってきた』。この曲、テレビ朝日系で月～金曜の毎朝７時50分からやっている番組、「パックンたまご！」の主題歌なんだよ。「かわゆくて、とっても楽しい曲ですヨッ」と彼女たち。さあ、早起き苦手諸君は、とにかくレコード店へ。●写真提供／ライオン株式会社

TV ステーション

ヤヌスの鏡

フジテレビ系 水曜夜８時

早くも人気！杉浦幸ちゃんに注目

ワッ、かわいーコ、め～っけ！とひさびさにコーフンさせてくれる女のコが、このドラマで主演の杉浦幸ちゃん。彼女、すでに資生堂のＣＦにもでてるから、目ーつけてるムキも多いハズ。なんせ、いいルックスしてんもんなっ。

さて、このドラマでの彼女の役どころは、演技がむずかしそーな二重人格者。河合その子ちゃんもでてるぞっ。（12月４日より）

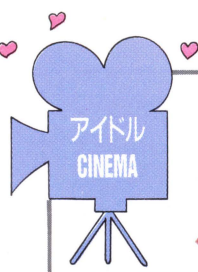
毎度おさわがせします

ＴＢＳ系 火曜夜９時

スケベ度も進級。こりゃヤバイ!!

「徹、オレの裸、見せてあげよーか!?」な～んて超カゲキなセリフがビシバシ飛び出して、世間をおさわがせしたドラマが、またはじまる。主演はもちろん木村一八クン（大沢徹役）と、上のセリフの主、中山美穂ちゃん(森のどか役)。

このドラマ、前回は、ふたりとも中学生って設定だったけど、今回は徹は高１で、のどかは中３に進級してるんだぜ。で、注目のスケベ度はどーかっていうと、これまたエスカレートしてるって。前作以上にカゲキになるぞっ。(12月10日より)

アイドルCINEMA

スクリーンにアイドルがゾクゾク登場!!

雪の断章——情熱——

由貴には雪が似あう

CM、レコード、TVドラマをつぎつぎとユーシューな成績で卒業した斉藤由貴ちゃん。で、やってないものつうたら、映画や! そうや映画やというわけで、記念すべき主演第1作が『雪の断章——情熱——』だ。

由貴ちゃん演じるヒロインと彼女を幼いころから育てた青年とのミステリアスでメルヘンチックな物語。

相米慎二監督からは「2、3キロやせるように」という注文されたり、1シーンに5時間もかけたり、30回テストがくり返されたりで、カワイソー。

主題歌『情熱』は、レコーディング中、思わず泣き出してしまったという悲しい曲。(12月21日より東宝系公開)

ビー・バップ・ハイスクール

今回はツッぱらないよ

中山美穂ちゃんが映画初出演でがんばっているのが『ビー・バップ・ハイスクール』だ。

単行本が200万部を超すベストセラーのきうちかずひろ原作の人気マンガの映画化で、美穂ちゃんの役は、これまでのツッパリ娘とは一転して、主人公のヒロシとトオルが憧れるマドンナ役。「地のままじゃやれない役だけど、中山はこういう芝居もできるってことを証明したいっ」と気合イッパイ!!

あるシーンではテストで3回、本番でも3回と計6回も立て続けに走らされたりして大変。でもトオル役の清水宏次朗君にマッサージしてもらったりしてちょっぴり余裕も……。(12月14日より東映系公開)

ザ・サムライ

メチャ楽しい映画だい

これまた人気マンガの映画化作品だ。『週刊ヤングジャンプ』(集英社)に連載中の春日光広原作のギャグ漫画の登場じゃ!

腕はたつが極度の女性アレルギーの血祭武士役には中村繁之クン。そして、そのマドンナ役が松本典子ちゃんだ。典子ちゃんはシブがき隊主演の『バロー・ギャングBC』の出演につづいての2度目の映画。

はじめてお姫様のスタイルにチャレンジした典子ちゃんは「帯がきつくて、食事がノドを通らないから、ひょっとするとやせられるかなあー」だって。(2月22日より東映系公開)

NEW DISK

音楽性の高さで勝負!!

河合奈保子ちゃんのニューアルバム『9½』は恒例のロス・レコーディング。E.W&FやTOTOのメンバーが参加していて、TOTOのスティーヴ・ルカサーとのデュエット曲もある。タイトルは、9曲入りだけど10曲に近い何かがあるという意味だとか。2,800円(CO)

ユッコから心をこめて!!

ドラマも好評のユッコ。デビュー以来そのういういしさは少しも変わってないよね。そんなユッコの『贈りものII』は、A面に今年のシングル・ヒット曲がズラリ!! あらためてユッコの歌の素晴らしさにうなってしまう。とくに「哀しい予感」は名曲だ。2,500円(CA)

歌唱力はアイドル以上!!

ヤッタ! ついにヤッタ!! 美奈子ちゃんの1stアルバム「M' シンドローム」が、まさに"お待たせ〜!"って感じで出たぞっ。レコードに針を落としたとたんに、ウ〜ムの感動の世界。だって彼女、歌がサイコーにうまいもん。絶対に買って得する1枚だぜ。2,800円(TO)

カワユシ! その子!!

なんとなく不思議な子だ。河合その子ちゃんの待望のファースト・アルバム『その子』は彼女の魅力を音で代弁してくれている。

弱々しくみえるけど内に秘めたパワーが、はかりしれないものであることを実感させられるはずだ。2,800円(CS)

気になるあのコをチェック

この笑顔がたまんない!

カワユイ女の子がブラウン管いっぱいに跳びまわる不二家パフィのCMを知ってるよね。その笑顔イーッパイ少女が小原靖子ちゃんだ。

靖子ちゃんは昭和42年4月1日生まれの18歳。"第1回モモコ年間グランプリコンテスト"で準ミスグランプリを獲得。ワーナー・パイオニアからレコード・デビューも決定して、いよいよその歌声も聴けちゃうんだぜ!

レターは、〒107 東京都港区南青山2-2-15 ウィン青山ビル340号 原プランニングへ。

●文中のレコード会社略号 TJ(徳間ジャパン) CO(日本コロンビア) TO(東芝EMI) CA(キャニオン) CS(CBSソニー) WP(ワーナーパイオニア) V(ビクター)

ORIGINAL アニメ

炎(ファイアー)トリッパー

(50分) ビクター

もうひとつの留美子世界(るーみっく わーるど) いよいよアニメ化!

「うる星やつら」に登場する超能力者(!?)たちは、みんなおもしろおかしいキャラクターだ。でも、もし彼らから笑いをはぎとったら…。「るーみっく わーるど」は、たぶんそんな真夜中の「うる星やつら」なのだろう。悲劇的な運命を背負った孤独な超能力者たちの安住の場(?)は「るーみっく〜」の中にしかないのだ。今回、めでたくアニメ化されたこの「炎(ファイヤー)トリッパー」(第1巻の第1話)は、背筋がゾッとするほどこわい話が多い「るーみっく〜」の中では、比較的「昼」の世界に近い作品だ。読み終えた後に、すがすがしさとせつなさを同時に感じるような、ふしぎな魅力がある。ちなみに、高橋留美子によると、この作品は「戦国時代の戦場に立つセーラー服の少女を描きたいと思った」のがそもそもの発端で、あとはつぎつぎに場面が浮かんできてできあがったということ。

さて、気になるビデオのほうだけど、脚本を映画「うる星〜・オンリーユー」の金春智子、監督を「ジャスティ」の高橋資祐が担当している。原作の奥深さをそこなわずに、しかもアニメとして楽しめるものにするのはなかなか大変なもの。これはファンの期待をうらぎらない出来だ。なお、第2弾の発売も予定されている。(12月中旬発売予定・9800円)

アリオン

アリオン 3月 東宝系公開

神話がSFを超える

安彦良和原作・監督、川又千秋構成、山岸涼子キャラクターデザイン協力というそうそうたるメンバーで送るニュータイプのアニメ巨編。古代ギリシア神話をモチーフにして、BC2000年のエーゲ海を舞台に進行する壮大な史劇風ドラマだ。サントラ(TJ)は「風の谷のナウシカ」も担当した久石譲。秀逸!

What's Michael?

(60分) キティ

わたしがマイケルです

小林まことの「What's Michael ?」(講談社「コミックモーニング」連載中)の主人公、マイケルは、オスのトラネコ。勝手きままであきっぽく、極度のなまけもので、そのうえヒョーキンというまさにネコのカガミともいえる人気キャラクターだ。オリジナル・ニャージックアニメビデオと題されたこのアニメは、ポップな音楽とショートストーリーの組み合わせが新鮮。ニャンともおかしなマイケルの魅力をたんのうできるのだ。三四郎も友情出演(!?)してるぞ。(12,800円)

MEGA ZONE 23 PART II

新春発売予定 ビクター

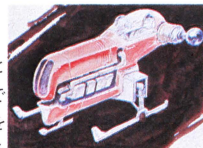
失われた歌を求めて

クラ〜イ都市になった未来の東京。そこでめいっぱい情熱的に生きている若者たちを描いてヒットしたのが前作だった。その続編となるPARTⅡの制作が、いま順調に進んでいる。ストーリーは、とうぜん前作を受けつぐかたちになるけど、全体のふんいきとしては、ちょっとアダルト・タッチになるということだ。東京ははたしてどうなる?

バビ・ストックⅠ

(45分) にっかつ

テーマはいらない!?

このアニメ、なるだけシンプルに、とにかくおもしろいものを、ということで冒険活劇の楽しさを追求しまくっている。とある惑星での看守と囚人のボクシングや、惑星周回ラリーのシーンなどはそのきわめつき。こういう肩をはらずに楽しめる作品が、いまの日本では少なくなってしまったのも事実だ。主題歌は、美少年・本田恭章クン。ぴったしはまっているね。(10,800円)

★ANIME・INFORMATION

古いものでも、いいものはいいにきまってるというお手本が、『ガリバー旅行記』(FDL 14,000円)だ。制作は1939年で、あまりにも有名なスウィフトの同名小説を、フライシャー兄弟がアニメ・ミュージカルとして映画化したもの。こういう昔のものもどんどん発掘してほしいね。もうひとつは、がらりとかわって、来年1月発売予定のオリジナルアニメ『ザ・ヒューマノイド』(TO)。「セクシーロボット」で有名なイラストレーター、空山基(そらやまはじめ)のキャラクターをもとにして、ヒロメディア&カナメプロが海外でも通用するものをということで制作にあたっている。キャラ・メカデザインは小原渉平(『レダ』)、主題歌は早川めぐみ。8,800円(予価)

 ●はみだし情報……メガゾーン23の脚本を募集しているぞ。優秀者には豪華商品。詳細はアニメ情報局☎03-408-1994まで。

このパート11『黒猫館』は、新境地ともいえる異色のデカダンス・ロマンの世界。戦時中の日本に「黒猫館」と呼ばれる屋敷があり、そこには未亡人、令嬢、お手伝いの3人の美女が住んでいた。そこに書生として住んだ学生1人。やがてはじまるみだらな狂宴。なんとなくゲージツしてるHが、なんとなく新鮮だったりする。

くりいむレモンパート9〜11

なぜにこの人気!?

とにかく美少女アニメなのだ。18歳未満うんぬんでも、どんどん紹介しちゃうのだ。人気があるからね。とくにこの「くりいむレモン」シリーズは、新作が出るたびにかならず「オリコン」の上位にくいこむのだからスゴイ。パート9『ハプニング・サマー』は、妹が姉の恋人を好きになってしまうけど、最後には姉妹愛のほうが強かったというお話。上の写真がその妹ね。

いっきょに3本のレモン!!

パート10は、パート3「SF・超次元伝説ラル」の路線をゆくスペースものだ。怪力と大ジャンプがとりえのラルと、テレパシーと変身能力を身につけたカナタという2人の美少女は、銀河連邦艦隊(!?)の隊員。彼女たちの特殊任務は、なぞの小惑星を破壊することだ。ところがどっこい、その小惑星は、じつは地球の全女性をねらっている、とてつもなくスケベな巨大植物だった。その植物、体の中にどんどん女のコをみだらにとりこんでいくオソロシイやつ。H植物対ラルとカナタとのしれつをきわめる戦い。(パート9〜11、それぞれ25分。9,800円創映新社より)

H・COMIC

構成が上出来の「美少女症候群」!!

今月のH・COMICおすすめ、ひとつは時枝あいの「いっぱい体験」(フロム出版500円)。先ごろ評判になった雨宮じゅんの“変態女教師”ものに似て、やはり少女マンガの影響大で、少女マンガも好きでHも好きという人にピッタシ。雨宮じゅんほどは倒錯していないけど、H場面はかなり強力なので、期待していい。

もうひとつは富沢雅彦・編の「美少女症候群」(ふゅーじょんぷろだくと850円)。これはマンガをふくんだ昨今のマンガ同人誌界における美少女ブームをいっかつしたもので、かなりの労作。新人類解説本など読むよりもこの1冊の感触のほうが、よほど“知る”ことになると思うよ。

TV・バグ&隠れキャラ・インタビュー

中村ゆうじ

一生けんめい悪ふざけができるバンカラ・マルチ芸人だ!!

月曜日の深夜、夜ふかしして「グッドモーニング」(テレビ朝日系)を見るのを楽しみにしてる人。そーゆー人はたいてい、オナッターズや水島裕子ちゃんがおめあてなワケだ。で、そんなHごころをそらすかのように、番組中にひんぱんに出現するおじゃま虫的なキャラクターがいる。あるときは鉄観音岩石(てっかんのん・がんせき)、あるときは踏鞴理蹴太理(ふんだりけったり)、それらの変チクリンなキャラクターを演じているのが、中村ゆうじその人なのだ。彼のもうひとつのレギュラー番組は、同じテレ朝系の「パックンたまご!」(毎週月〜金曜の朝7:50〜)というお子様番組。この中でゆうじ氏は「ゆう君」という宇宙人にふんしている。早朝と深夜の番組にまたがって、なーんかおかしなことやってる彼のキャラクターに迫ってみた。

▲シティ・ボーイズらとのラジカル・ガジベリ・ビンバ・システムというユニットにも参加。

「高校時代までは北九州にいたんだけど、中高生の時は、ケンカばっかしやってたなァ。ケンカっていっても、なんかヘンなケンカで、スポーツみたいなの。ちゃんと審判がいてね(笑)。カラダをきたえるためにみんなでケンカして遊んでたってかんじ。で、東京の大学受験したんだけど、合格発表まで待ちきれずにひと足先に(東京で)アパート借りて住んじゃったの。そしたらみごと落ちちゃってね(笑)。で、のこのこ帰るわけにもいかず、バイトやりながら劇団(テアトル・エコー)に通って…。まあ、いろんなことやったけどボクの場合、ネがすごく一生けんめいなんです。だから僕が演じるキャラクターも、みんな一生けんめいな人物ばかり。鉄観音とかね(笑)。『宇宙人のゆう君で〜す』とかいつもやってると、ほんとにそんな感じになったり(笑)。これからの目標？ うーん、笑いのむこうに何か見えるような、そんな笑いを追求したい。カッコよすぎますか」

実際に会ってみると、すごくマジメで、そしてなんかすごいパワーを感じるゆうじ氏でした。

中村ゆうじプロフィール：本名：中村有志　S31年生れ　O型　S59年、テレビ朝日「ザ・テレビ演芸」の7代目グランドチャンピオンになる。

撮影／蒲生晴夫

●はみだし情報…くりいむレモンの亜美ちゃんの声がラジオで聴ける!! 土曜の深夜2:30〜3:00文化放送だぞ。

MOVIE

お正月映画はスピルバーグだけじゃない!中身で勝負の5本紹介

ポリス・ストーリー香港国際警察
12月14日 東宝系公開

うそのつけない本物アクション!!

全世界でヒットした『プロジェクトA』と同じくジャッキー・チェン主演・監督・武術指導・脚本の超娯楽大作が、この『ポリス・ストーリー』。もっとも危険とされるガラス張りビル落下で、あやうくジャッキー失明、負傷者続出という常識破りのパワーでみせるアクション・シーンの数々。香港映画50周年記念作品ということでリキも入っている。

野蛮人のように
12月14日 東映系公開

再び新しく脱皮の薬師丸ひろ子!!

『Wの悲劇』から1年。薬師丸ひろ子の新作は、念願だったというハード・アクション映画の、この『野蛮人のように』だ。外人娼婦の用人棒、柴田恭兵と知性のベールにおおわれた薬師丸とのコントラスト、2人の逃避行のハイスピードな展開が見どころといえる。監督は柴田を初主演させた『チ・ン・ピ・ラ』の川島透。再び新しい監督に体をあずけられた薬師丸がどのように変わるかも楽しみだ。

ひろコのおしゃべりシアター

探偵稼業はラクじゃないのさ

今回は『ハメット』をとりあげるね。この作品は、伝説のハード・ボイルド作家ダシール・ハメットを描いた話題作です。

探偵小説とスパイ小説が大好きなひろコとしては、まってました!! と叫んでしまうのです。なんでハメットがそんなにいいのかっていうと、探偵小説ってホラ、ふつう謎解きで終わっちゃうでしょ? それが、ハメットの場合、作者自身が作品の中にものすごく反映されているのね。たぶん、ハメット自身が小説を書くかたわら、探偵稼業を8年も続けていたせいかも知れない。探偵として人間を冷徹に追いつづけてきた結果、『マルタの鷹』や『赤い収穫』のような傑作がうまれたんだろうと思うんだ。

『ハメット』の原作者ジョー・ゴアズもハメットのファンのひとりで、ハメットの作品にでてくる探偵コンチネンタル・オプに魅せられて、サンフランシスコで私立探偵になってしまったという熱のいれよう。小説『ハメット』は、ゴアズの追跡調査のたまものという感じで、『ハメット』という男が描かれています。映画化を企画したのは、フランシス・F・コッポラ。完成までに7年もの歳月を要したといわれ、モメにモメた作品のようですが、現実と小説の世界のはざまをゆれながら生きているような『ハメット』が魅力的!!東宝東和12月公開。

ファミリー

思きり泣ける映画はどうかな? ガンで死を宣告された母親が、わずかな余生を10人の子供の里親を見つけることにのみに費すという物語。涙!! (正月公開日本ヘラルド配給)

コーラスライン

ブロードウェイでいまなお最長不倒記録を更新し続ける史上最大のミュージカル・イベントの映画化がこの作品。ダンスにかける青春にひたろう!(12月14日公開・松竹富士配給)

うばわれた心臓

血しぶきにまみれて心臓が飛ぶ

恐怖マンガの第一人者、楳図かずおの少女マンガ誌時代の傑作短編「うばわれた心臓」が、ビデオ・ムービーでよみがえった!! お話は記憶のある人も多いと思うが、生きたまま親友に心臓をうばわれた女子高生がよみがえって、とられた心臓をとりかえすという、身の毛もよだつもの。静ひつで鉱物質な独特の楳図世界の原作を、どれだけ映像化できたかどうかが、見どころだ。監督・脚本は『アギ〜鬼神の怒り』のSPFX(実写特撮)の若き(24歳)奇才、早川光。引きさかれる胸、飛びちる血液がやっぱしコワイ。本編30分、おまけのメイキングが15分。(バンダイ9,800円)

ロードウォリアーズ

ワシらが元祖・極悪!!

遠い宇宙で「悪」が生まれた。2個の「悪」はウォリアーズ。やつらは地球におりたち、プロレス界を恐怖のどん底におとしいれた。その模様がSFX入りで紹介されてる、このケタはずれにバカ強いやつら。マネージャーのミスターXぶりも堂にいってキマリ!(VHD、レーザー各9,500円)

サントラ一番

なんといっても『バック・トウ・ザ・フューチャー』! A面は現代のヒット曲。B面はオールディズ。全米第1位の『パワー・オブ・ラブ』や、リンジー・バッキンガムやエリック・クラプトンの新曲など聴きどころいっぱい!!(WP2,800円)

●はみだし情報…ひろコが紹介してくれた『ハメット』の原作本(角川文庫)を20名にプレゼント! くわしくは183ページだ。

DRAGON INTERVIEW

オスマン・サンコン

シマウマを食べてた!? サンコンさんはソルボンヌ大卒のインテリ

「笑っていいとも!」の"変な外人"の中でもひときわ変なアフリカ人として人気のサンコンさん。中央アフリカはギニアのエネルギーあふれたアルカイック・スマイルは、死んだ人をよみがえらすとの評判もあるほど、明るい。はたして、彼はどういう人なのだろう?

「あのね、サンコンね(自分のことをサンコンという)もともとは外交官なのよね。日本の大使館にいて、アメリカに行ってたんだけど奥さん妊娠して、戻ってきた。奥さん、日本人なのよ」

——へえー! 奥さんとのなれそめは?

「21歳のとき、日本にきてリベリア大使館の友だちの家で'Xマスパーティー開いたときね。そこで知りあったの。サンコン、電話番号聞くの得意だから(笑)。でもそのときはあまり興味なかった、GFも5、6人いたし。あとでアメリカ大使館勤務になったときに、2人のGFがおっかけてきて、そのうちの1人なの」

——うわァ、熱愛だったんですね。もてますね、サンコンさん。

「仕事おわって、六本木なんか歩くと、どしても女性多い。サンコンね、毎日ディスコ行ってた。ソウルのね」

——もうじゃあ、そのころから日本語で女のコをくどくのうまかったんだ?

「フランス語から覚えたの。日仏学院なんかで。サンコン、ギニアの大学を出て、フランスのソルボンヌ大学へ留学したからね。それからギニアに戻って、労働省から外務省に移った。女のコから日本語覚えたから女コトバになるのね。だから奥さんがよく注意するよ。自分のことは"ワタシじゃなくてボク!"ってね」

——サンコンさんの家族のこと教えて?

「兄弟が20人だったの。いまは18人だけど。お母さんは4人いたのよ。イスラム教だから4人までなのよ。サンコンの明るいところは家族からきたね。にぎやかだから、こんな人になってしまったのよ」

——サンコンさんもイスラム教徒?

「そう。おじさんが半年前から日本にきてるけど彼が完全なイスラム教徒。お酒も食べない、人妻も食べない、人妻でない人も食べない、ねー(爆笑)」

——じゃサンコンさんもギニアに戻ったら一夫多妻!?

「できないねー。奥さんウンといわない。ウンといってもらいたいのよねー(笑)」

と、ほかにも経済学を専攻した彼らしくアフリカの未来や、ギニアの子供たちのことを話してくれたゆかいなサンコンさんでした。

▲ギニア語、日英仏語もまじえるオフィスでの仕事

撮影/渡辺一弘

おもしろDISK

コント赤信号VSとんねるず

◀コント赤信号『いろもの』(CO) ▲とんねるず『仏滅そだち』(V)

お笑いタレントのアルバムなんて! と思って聴いたら大まちがい。"生のステージ"をこなしてるというイミではライブ・アーチストともいえる彼らの音楽。笑えてしかもすぐあきがこない。とんねるずの『仏滅そだち』は「雨の西麻布」の演歌心をふりはらったヒップ・ホップアルバム。悪ノリとパロディのしまくりは1度であきそうだが、歌がけっこうノレてそうはいかない。一方のコント赤信号は、関西の「吉本興業」風。気が狂ったように庶民のペーソスをうたうノリは植木等っぽいところもある。シングルカットは"ひょうきん族"でおなじみの「浪花の石井信三」。どちらのアルバムもTVにどっぷりつかってきた世代には、スルメイカみたいに味わい深いしかけが入っています。

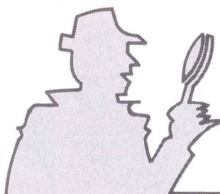
ROBOT・EYES 運命はロボットに聞け!

『2001年宇宙の旅』のコンピュータHALのようになんでも応えるロボットは、まだいない。しかしなんでも占うロボットだったら、いる。バンダイの『占いロボ・ペケマル』だ。ポンとかしわ手をうつと、ペケマルくんが前におずおずと出てきて、1度礼をしてから"万事うまくいく"んだったら、大きくうなずき、"あきらめなされ"だったら、大きく首をふるというしかけになってる。どうして占えるのかは、ただランダムにプログラムされているだけなんだけどね。当初の名は、なんと「ゴッドジーザス」!!。(バンダイ3,800円)

?今月のなんだこりゃ(電信柱)¿

土中に埋められて東京から電信柱のなくなる日も近いといわれているけど、なんとこれはタダの電信柱のオモチャ(!?)なのだ。特長としては「電燈が光る・キーホルダーなどをかけられる・エンピツ立てや小物入れになる」とあるが、実用性は皆無に近い。

でもこのホンノリとしたかんじがなんともいえないですね。どこか宮沢賢治の世界に通じるものがある。いまどき裸電球で木でできてる電信柱なんてどこにも見かけないもんね。(野村トーイ1,800円)

●はみだしゴメン…先月号で爆風スランプの『嗚呼!武道館』が発売中止と書きましたが、武道館の許可がとれて、その後すぐ発売されたんです。買おうね。

秘密探索シリーズⅠ

〝うわさの「コスモス」の秘密を探る！〟

文房具店、スーパーなどの店頭に置いてあるコスモスの自販機の数が、なんだか最近ふえている、との情報が秘密探索部のもとに届いた。通称「ガチャガチャ」と呼ばれる、100円（50円）入れてどんなオモチャが出てくるかわからない、あの自販機のことだ。異常人気の秘密を探るべく、探索隊員は、すぐさまコスモス本社のある埼玉県羽生市へと飛んだのであった。

約2時間後、小さな町工場を想像していた隊員は、目の前にひろがっている工場の規模の大きさに（右上の写真では分らないけれど）圧倒された。社屋に入ると、まず「宇宙にはばたく子供の夢を育てよう」という標語が目につく。なぁるほどと納得していると、さっそく社長室に案内された。社長の堀口さんはニコニコしながら、ストックしてある自社商品を取り出して「ほら、こんなのもあるんです、こんなのも」とテーブルの上に並べていく。全長5～10cmくらいのなかなか精巧なダイキャスト製ミニ・モデルガン。かわいらしいトヨタMR2などのチョロカー。ユニークなミニ・ロボット。アッとおどろくアイデア商品などで、テーブルの上はまさにオモチャ箱をひっくり返したようなにぎわいだ。(隊員も童心に戻ってウキウキしてしまうのだった)これらはすべて100円用の商品だけど、実際にはこういうすぐれものの商品にまじって、はずれ的なのもあるとのこと。その確率はだいたい2個に1個。でも、それだけに、ガチャする（買う）ときにスリルを味わえるというわけだ。

同社では、現在、北海道から沖縄まで全国に約30万台の自販機を設置している（50円用も含めて）。いったいどれくらい売れているのかというと、1ヵ月平均約1000万個ということなのだから、これには隊員もオドロイタ。すぐれものの商品でも、同じものばかり置いていると売れなくなるので、続々と新製品を投入しなくちゃいけない。で、年間約300種類の新製品が作られるというから、これもすごい。

「いくら高価でハイテクなオモチャが出現しても、とても手頃な値段で魅力をもったオモチャは、生き残りますよ」と社長さんは自信満々。3年以内には海外進出もするというから、これから先が楽しみだ。別れぎわに、隊員は社長さんに将来の夢を聞いてみた。すると「夢はこの会社の力で、民間の宇宙ロケットを打ち上げることです」キミの100円がロケットになる日も、きっと近い。

▲社名にちなんだコスモスの花が一面に咲きほこる入口

▲工場の大部分はオートメ化されているが、こんなところも…

▲ガン、チョロカー、ロボットなど、ところせましと並べられた商品群

▲コスモス化学部が作りあげた　樹氷という、とってもふしぎで美しい商品

▲なーんとこれは、ゲーム必勝法の豆本！本誌読者にはちょっともの足りないかな

▲はっきりいってこいつはスゴイぞ。永遠に回り続ける「宇宙サイクロン」ゴマなのだ

LIVE ★カシオ・スーパーサウンド'85

冨田勲＋高橋幸宏の武道館

ムーンライダースとともに新レーベル〝TENT〟を発足したり、最近ではバラエティショーのタレントとしても活躍している高橋幸宏と、シンセサイザー音楽の大家、冨田勲とのジョイントコンサートが10月8日、武道館であった。ピラミッドの中に陣どった冨田によるレーザー光とシンセ音の洪水で幕が開き、小気味いいフレンチ・センスのミカドの演奏の後、幸宏登場。元ジャパンのスティーブ・ジャンセンやデビッド・ボウイ付きのベーシスト、カルロス・アロマーや立花ハジメ、越美晴などの豪華サポートメンバーで、ノリノリのステージ。新作アルバム『ONCE A FOOL』からの曲や、YMOの時代の名曲「CUE」などをヴォーカリスト・幸宏が熱唱する。そしてスペシャル・ゲストは、ノン・スタンダード・レーベルの細野晴臣。協賛がフジテレビなので後日TV放送の予定もありとのこと。

▲ドラムスはスティーブにまかせてヴォーカル・スタイルの幸宏

▲息もピッタシの旧友・細野晴臣との2人YMO

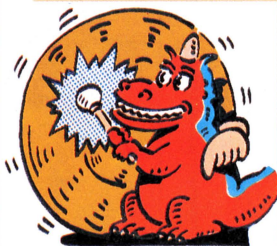
撮影／林久平

ミニカー・マニアになる法　その1

ミニカー収集は男のロマンだ!!　庵跡功

RCカーの楽しみは走らせること。プラモの楽しみは作ること。じゃあ、ミニカーの楽しみはなにかっていうと、これはずばり集めることだ。最初、棚に飾るつもりで1台買うとする。しばらくして、1台じゃさびしいかんじがしてもう1台買う。そしてもう1台。そうやっているうちに、気づいてみると棚はミニカーに占領されているというわけ。人は(とくに男性は)個人差こそあれ、何かを集めたいっていう欲求をもってるものだ。その欲求がひとたびミニカーにむけられると、もうとどまるところをしらないのである。

さて、ひと口にミニカーといっても、その種類はぼう大だ。集めかたも人によってさまざまだけど、大まかにわけると、つぎの集め方がある。①ブランド別、②車種別、③縮尺別、④実車メーカー別、⑤実車年代別などだ。台数がふえると、自然とそれぞれの集めかたがだぶってくる。

この5つの中でいちばんとっつきやすい①のブランド別コレクションの話を中心に、次回からミニカーの魅力を追求するぞ。

▲全国どこでも買えて、しかも安価なトミカのシリーズ（新製品）

●はみだし情報…宇宙旅行を夢見る堀口社長からコスモスのオモチャを15名の読者にプレゼントする。〝夢見る宇宙〟と書いて編集部に送れ!!

ひろばのコーナー

HiRoBa NO CORNER

みんなでつくるひろコが
新しくなりました！
ヨロシクネ。

㊗月刊化創刊!! 特別編集

発表 コピーライター・宣伝部員賞

月刊化創刊記念キャンペーン

キミはコピーライター賞

月刊化創刊にあたり、大々的に募集したコピーライター賞。たくさんのご応募ありがとうございました。傑作ぞろいで、編集部がとっても楽しませてもらった結果を発表しまーす。

最優秀賞〔図書券１万円〕

闘うパソコンゲームマガジン

鳩ヶ谷市●渡辺知久●15歳

優秀賞〔図書券５千円〕

パソコンの重宝誌 札幌市●鈴木博己●25歳

遊び好きのパソコンに 八千代市●近藤仁●17歳

編集部評 編集部全員が推せんしたのが、最優秀賞の渡辺クンの作品。力強くて歯ぎれがよくて、月刊化に向けてグレードアップしたコンプティークにぴったりだということで、すぐに決定しました。さっそく表紙に掲載させてもらったけど、どう？　かっこいいでしょう。編集部もコピーと同じく、闘う編集部としてがんばるから、期待しててね。

さて、次は、優秀賞の２人、鈴木クンと近藤クンの作品。コンプティーク独特の遊びの要素に目をつけてるね。鈴木クンの重宝誌…というフレーズがうけてました。近藤クンの遊び好き…というのもコンプティークをよくあらわしてるけど、実は、コンプティークは、パソコンだけではないのだった。というわけで、軽さで選んだ優秀賞でした。

このほかにもたくさんの応募があったので、その中でおもしろかったものをいくつか発表しますね。

●読む玩具　（福岡市　徳重正吾　14歳）

なんだいきなり。コンプティークをおもちゃにするな。

●ぴんぴきぴんのすっぽんぽん

（秦野市　うわさのもとはる　18歳）

これは、感性にするどくうったえ、すべてをさらけだすという意味だそうですが、ほとんど意味不明。もとはる、だいじょうぶ？

●開いたら閉じれない

（北海道　堀田康宏　14歳）

わかる。おもしろいんだよ、コンプティークは。いちど開いたら、読みおわるまでゲームをきわめるまで、閉じることはできないんだ。

●興奮したい人に

（北九州市　小倉康弘　13歳）

ん？　これはかなりのゲームフリークだという説とたんにＨファンという説がある。

●勝てる！遊べる！楽しめる本

（岡山市　稲山篤　14歳）

これはもうほとんどパチンコ屋さんだね。ほかにもたくさんのご応募どうもありがとう。これからの本誌に期待してね。

新装開店ひろばのコーナーおたより大募集中!!

みなさん、こんにちは!!　ひろコです。前号で終ったハズの『ひろばのコーナー』なのに、またまた登場してしまいました。

でも、ナカミは大変身よ。今回は、創刊記念の特別編集なんだけど、次回からは新企画がたくさん登場しまーす。

〈その１〉マークのおののき探険隊（P.182）

いままで星ヨミでおなじみだったマークさんが、恐～い話や伝説の場所を探険レポートするコーナー。現在隊員募集中なので、みんなどんどん応募してね!!

〈その２〉リーダーズトーク

じゃ～ん!!『読者の手紙のひろば』のニューバージョンです。身上相談のコーナー『今月のお悩み』では、ひろコがなんでも相談におこたえします。

〈その３〉グラフィックげりら

ハイ、みんながおくってくれたイラストや写真を掲載するコーナーです。Ｈばかりじゃなくて、似顔絵なんかもヨロシク!!

〈その４〉コンプティーク・ビルボード

コンプティークマーケットと会員募集のコーナーが合体してしまったのだ。内容は〈譲ります・譲ってほしい・交換します〉の他に〈会員募集・会誌案内・伝言板〉を新設。みんなの自由な広告板です。販売などに関する場合、未成年の方は保護者の方の承認を得てネ（認印をもらう）。応募者は全員連絡先電話番号も記入してくださいネ。会誌案内は、必ず会誌を送ってください。

応募先：〒160 新宿区三栄町８　いかりビル２コンプティーク編集部『ひろばのコーナー』係

　イラスト／原美恵子

キミは宣伝部員賞

やや地味になった感じの宣伝部員賞。応募もキャッチコピーよりも少なめで、当選の確率も高かった。編集部でもいろんなところにポスターを貼ってめだちまくってるぞ！

最優秀賞
〔図書券１万円〕

中野区●青佐美紀●19歳

編集部評 最優秀は、ゲーム好き仲間の感じがよくでている青佐さんの作品です。貼ってくれた場所は、「キープランド・中野店」の店内。2枚もありがとう!! その後の店内リサーチも書いてあって、参考になりました。写真の中で協力してくれた、中島クン、板橋さん、福沢クン、島野クンもありがとう。これからもヨロシクね。

優秀賞
〔図書券５千円〕

川西市●矢野信之●16歳

編集部評 川西市の何という書店かわからないけれど入口に貼ってくださってありがとうございます。中山美穂ちゃんを自宅に閉じこめておかなかった矢野クンはエライ！ よくがまんした。友だちクンも協力ありがとう。（編集部に約１名、このコのファンがいます）

優秀賞
〔図書券５千円〕

長野市●丸山直也●15歳

編集部評 う〜む、これはめだつ。長野市の某デパートの書籍売場ということだけど、ポスターを貼らせてもらうのに苦労したみたいだね。デパートの名前や、友だちの名前も書いてくれればよかったのに。でもこの場をかりて、お礼をいいます。みなさんありがとう。

選外佳作

左の写真は小平市の秋山仁クンが、ゲームセンターのおっちゃんに土下座をして貼ってくれたもの。右は、天理市の今中照仁クンの作品。コラ!! 立ち読みはあかんよ!! みんな努力してくれたんだね。どうもありがとう。

コンプティーク・ビルボード

■譲ってほしい

●ＰＣ―8801ｍｋⅡ、ＳＲのソフトをゆずってください（できるだけ安くお願いします）。また、ファミコン本体を５千５百円位で。完動なら、古くてもけっこうです。〒501-31岐阜県岐阜県大洞柏台６―45　藤井文治

●ファミコン用ソフト『フラッピー、スーパーマリオ、プーヤン、スターフォース、４人麻雀』を各２～３千円位で。〒329-12栃木県塩谷郡高根沢町花岡2841-78　岡本和彦

●Ｘ１シリーズ＋ディスプレイ＋附属品をゆずってください。機種名、希望価格、購入年月日、説明書、箱、キズの有無を必ず書いてください。連絡待ってます。〒518-04三重県名張市つつじが丘北10-108　石崎康晴

■交換したい

●当方のＰＣ―9801Ｆ用ソフト『サンダーフォース』と貴方の『サスペンスアドベンチャー』か『ロードランナー』と交換しよう。〒779-36徳島県美馬郡脇町猪尻西の久保６　松島淳

●ＰＣ―88/ｍｋⅡの『英雄伝説サーガ』と『ブラックオニキス』を交換してください。また、『チャンピオンバルダーダッシュ』と『ジェルダⅡ』もお願いします(いずれもディスク)。まずはＷ〒で。〒444-07愛知県幡豆郡幡豆町大字西幡豆字西岡割30　萩原嘉明

●私のファミリーコンピューター用カセット『テニス、ピンボール、ドンキーコング』の３本セットを貴方の『マッピー、Ｆ１レース、忍者くん』のどれか１本と交換してください。Ｗ〒で。〒275 千葉県習志野市津田沼２―７―３―306　福永明

■譲りたい

●ＰＣ―8001ｍｋⅡ用のソフト『タイムシークレット、サラダの国のトマト姫、日本復活、チェッカーフラッグ(Ｎ―ＢＡＳＩＣ)、ギャラク

マークのおののき探険隊

星ヨミでおなじみのマークさんの新連載!! こわ～い話、フシギな話を大募集中。キミも探険隊に参加しよう!!

おののき探検隊認定、全国おののきゾーンリスト

認番	タイトル	内容	都道府県名	場所
0001	お菊さん人形	怪奇	北海道	栗沢町万字・万年寺
0002	怪獣クッシー	怪奇	北海道	弟子屈町・屈斜路湖
0003	キリストの墓	伝説	青森	新郷村戸来
0004	涙を流すマリア像	怪奇	秋田	秋田市湯沢台・聖胎奉仕会
0005	座敷わらし	怪奇	岩手	二戸市金田一温泉・緑風荘
0006	将門の首塚	怪奇	東京	千代田区丸ノ内
0007	しばられ地蔵	伝説	東京	葛飾区水元・南蔵院
0008	縁切り榎	伝説	東京	板橋区上板橋
0009	岸壁に浮かぶ女神像	怪奇	神奈川	三浦市城ヶ島
0010	県立博物館の怪	幽霊	神奈川	横浜市・神奈川県立博物館
0011	片葉のアシ	怪奇	千葉	市川市真間・手児奈霊堂
0012	笹姫のたたり	幽霊	千葉	八日市場市
0013	土気のＵＦＯ飛来地	ＵＦＯ	千葉	千葉市土気団地
0014	守谷のお化け石	怪奇	茨城	守谷町高野・公民館
0015	人の顔が浮かぶ板	怪奇	茨城	取手市小紋間・福永寺
0016	お化け地蔵	怪奇	栃木	日光市含満ヶ淵
0017	童女石	怪奇	新潟	北蒲原郡黒川村・胎内観音
0018	四次元坂	怪奇	長野	中野市栗和田
0019	幽霊の残した片袖	怪奇	愛知	岡崎市・九品院
0020	天狗の書いた詫び状文	怪奇	静岡	伊東市
0021	柿の木観音	怪奇	静岡	田方郡大仁町
0022	幽霊の足跡	怪奇	大阪	守口市・来迎寺
0023	鞍馬天狗は宇宙人	伝説	京都	左京区鞍馬・鞍馬寺
0024	猪垣の謎	怪奇	和歌山	新宮市
0025	怪獣ヒバゴン	怪奇	広島	庄原市
0026	タイル石の怪	怪奇	広島	廿日市町・のうが高原
0027	葦獄山ピラミッド	怪奇	広島	庄原市
0028	怪現象の起きる寺	幽霊	広島	神石郡・薬師寺
0029	有明浜の謎の銭型	伝説	香川	観音寺市
0030	不知火	怪奇	熊本	八代市・八代湾
0031	四谷怪談の謎	怪奇	東京	新宿区四谷左門町

20世紀も、あますところあと15年。ハイテク技術が発展し、何でも科学式と計算で割り切れる現代。しかし、１歩足元に目をやると、今の科学でも解明しきれない謎が、キミのまわりを取り巻いているのだ。

このコーナーは、時代の最先端を行くパソコンフリークの キミたちと、そんな謎を探険し僕たちの手で、謎の真相にせまろうというものだ。キミたちのまわりの、おののき情報や、このコーナーで紹介するおののきゾーンについて、キミの意見を聞かせてくれ。

手紙をくれた君には隊員証を発行し、おののき探険隊員として登録する。そして新しいおののき情報には、認定証を発行し、その場所を、おののき探険隊公認おののきゾーンとして登録する。隊員からの情報や、最新おののきゾーンなどの情報は、随時紹介することにしよう。

このコーナーは、君たちと一緒に作るコーナーだ。君からの情報を待っている。

おののきゾーンは、キミの身近にころがっている。編集部のあるここ四谷にも有名なおののきゾーンがあるので紹介しよう。

認定ナンバー0031、四谷怪談の謎

有名な四谷怪談が今も生きているという情報に、我々おののき探険隊はどよめいた。

情報では、お芝居などで怪談ものを演じるとき、必ず参るお堂があるという。ある役者がお参りをしなかったところ、鏡の中にお岩さんの顔が現れて、悩まされたという。我々は四谷左門町の現場へと向かった。

現場は閑静な住宅街の中にあった。あたりとはまるで不似合いな赤いのぼりがパタパタと揺れて、そこだけが一種異様なミステリー空間となっていた。

我々は於岩稲荷霊堂（おいわいなりれいどう）と書かれた古い山門の前に立った。朱塗りの文字が妙に不気味だ。柱に目をやると、そこにはところ狭しと有名人の千社札が貼られていたのだ。我我はおののいた。あの情報は本当だった。芝居の中の怪談が現実に存在した。また１つ謎が発見された。君の解明を聞かせてくれ。

はい！　コンプティークマーケットが新装開店です。売りたし、買いたし、交換したしの他に、会員募集、会誌案内のコーナーが加わりました。応募方法はＰ180をみてね。

シアン、ひつじや〜い、コスモミューター、ザ・スパイダー、ミッドウエイ海戦（N-BASIC）、他』を各２千円で送料こちらもち連絡はＷ〒で。〒701-43岡山県邑久郡牛窓町鹿忍624 岡隆志

●ファミコン用ソフト『ロードランナー、パックマン、デビルワールド、ポパイの英語、ゼビウス、ドンキーコングJr.』の６本を１万2000円位で。Ｗ〒に価格を記入して。〒969-21福島県熱海町玉川字横川126　高橋政彦

●ＦＭ—７＋家庭用カラーテレビアダプタ＋データレコーダ＋ソフト９本＋パソコンカバー＋マシン語の本２冊＋ａを８万5千円で譲ります。全て完動、ＦＭ—７は無キズです。＋αを知りたい方、Ｗ〒で。〒581 大阪府八尾市太田3—94藤原公彦

●ファミコンゲームカセット『ロードランナー、ナッツ＆ミルク、テニス、デビルワールド、ドンキーコングJr.・3、ポパイ、ゼビウス、ギャラクシアン、ギャラガ、スターフォース』をセットで希望価格にて譲ります（単品の場合、ギャラガ、スターフォースは各２〜３千円で）。まずＷ〒で。〒602 北海道札幌市豊平区月寒東２条３丁目10-5月寒東ハイツ406号長大正人

●ファミコン本体を１万円、カセット９本（カセットのみは希望価格）できれば、合計２万円で！　くわしくはＷ〒で連絡ください。〒890 鹿児島県鹿児島市真砂町647　丸岡竹志

■会員募集

●サークル『いそぎんちゃく』

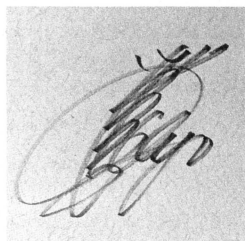
ＰＣ—8801/ｍｋⅡ/ＳＲのユーザーの方、ソフト交換やＡＶＧ・ＲＰＧのヒント、解法ｅｔｃの会誌を発行したいと思います。Ｗ〒で。〒350—02埼玉県坂戸市清水町17—1稲川卓治

●『スターライナーズ』会員募集中！

わが『スターライナーズ』では、現在会員を募集しています。おもな活動内容は、プラモ（とくにゲームキャラのスクラッチ）、ビデオゲーム、テレホビーゲームとはばひろく、会誌も発行しています。くわしくは、60円切手同封のうえ、下記まで。

〒790 愛媛県松山市保免上１—１—30栗林亮

PRESENT

クリスマスやお歳暮のシーズンで街中なんだかプレゼント気分!!　今月のコンプティークには、かくれプレゼントがいっぱいあるよ。

伊代ちゃんのサインだぞ!!

伊代ちゃんが手袋を忘れていった。思わず手をつっこもうとしたが、入らなかった。伊代ちゃんの手って小さい。そんなかわいい手で書いてくれたサインが５枚ある。

ファミコン必勝作戦！

学習書の旺文社から「ファミコンメチャガイド」を１と２、それぞれ５名にプレゼント。必勝法は各13本ずつ。本数は多いけど、内容は濃い。編集部オススメで〜す。

１年間、亜美といっしょ

決して「くいこむレモン」とまちがえてはいけない「くりいむレモン」の86年カレンダーを５名にプレゼント。部屋にはってお母さんが見ても大丈夫にキレイ。

ポスターもロリコンしてる

またまたロリコン旋風をまきおこしそうなＰＳＫの新作「ファイナルロリータ」（Ｐ.143で紹介）そのソフトのイメージポスターを５名にプレゼント。

渋くて甘いハメットの本

Ｆ・コッポラが発表と同時に映画化権を手に入れたという噂の映画の原作本を角川書店から20名様にプレゼント。ハメッドにぞっこんのジョーゴアズがリアルなハメット像を描いてるよ。

ジャッキーは不死身です

頭に大ケガをして、坊主頭になったジャッキー・チェン。もうケガは治りましたか。元気なカード５枚組を東宝東和から10名様に。

ファミコインを50名に！

タイトーの人気キャラ５種類のついた、便利ツール「ファミコイン」を各種類10名ずつにプレゼント。できるだけ希望のキャラに添いたいので、それも書いといてね。（117ページを読んで決めてね）では、応募まってます。

応募方法

♡プレゼントはアンケートに答えてくれた人から抽選します。①〜⑨までしっかり記入したら住所・氏名・年齢・職業（学校名）を書いて、コンプティーク編集部あてに送ってください。応募券も忘れずに貼ってください。

●アンケート●

①希望のプレゼントを１つ
②この本のよかった記事を１つ
③つまらないと思った記事を１つ
④本誌への意見、今後とりあげてほしい内容
⑤キミの持っているパソコン名と用途。
⑥持ってない人はこれから買いたいパソコン名。
⑦キミの好きなソフト、ベスト３は？
⑧よく読む雑誌名。
⑨最後にキミのひとことを。

●締め切り　昭和61年１月７日（発表は発送をもってかえさせていただきます）

●あて先　〒160 東京都新宿区三栄町８　いかりビル2
コンプティーク編集部「プレゼント①」係

コンプティーク 1月号 応募券

パソコン・ミュージック MUSIC SEMINAR

ハローエブリバディ、こんにちわ！　短期集中連載で好評だった「パソコン・ミュージックゼミナール」、今月から装いも新たに再スタートすることになりました。人気のＦＭ音源にネライをしぼって、パソコンミュージックの基礎のキソからじっくり教えちゃおうというこの講座、しっかり読んでくれればキミもきっと「サカモトキョージュ」なみのテクノミュージシャンになれること絶対保証！キミのココロにここちよーく響くステキな音楽をパソコンで奏でる方法を、バッチリ伝授してシンゼよう！

キミのパソコン利用法は？

キミはいま現在、パソコンをどんなことに使ってるかな？

もっぱら派手なアクションゲーム。いいでしょう。アドベンチャーやロールプレイング。いいでしょう。いいでしょう。画面にラムちゃんやリンミンメイの似顔絵を描いてみた。いいでしょう。いいでしょう。いいでしょう。

８ビットパソコンの機能も、この１年間にますますアップして、イキつくとこまでイッちゃった感がある。でも、良くなったのは、なにもグラフィックや全体の処理スピードだけじゃないんだ。ちょっとめだたないけど、格段にアップした機能のひとつに「サウンド」があるってこと、忘れてもらっちゃ困るんだよね。

で、パソコンの音出し機能の向上にものすごーく貢献したのが、「ＦＭ音源チップ」という驚異の新発明。この１年ほどの間に、こいつを搭載した機種が続々と登場して、パソコンは信じられないほどキレイで多彩な音楽を演奏できるようになった。

革命的電子音楽器に挑戦

80年代に生きるボクたちにとって、もっとも身近でピッタリくる楽器といったら、これはもうマチガイなく、「ＦＭ音源」を利用したシンセサイザしかない。80年代の音楽シーンに革命的な変動をもたらしたもの。それはウォークマンとＦＭ音源だと言い切ってしまっていいだろう。はっきりと大きな声で宣言しちゃおう。ウォークマンに慣れたボクらの「美味しんぼ」的耳は、ＦＭ音源の音しか受け付けない！

だから、せっかくのＦＭ音源を生かさなきゃ、最新鋭８ビットマシンの機能の60パーセントくらいしか使ってないといってもイイ。ＦＭ音源を備えたパソコンは、もうギターやピアノとおんなじ立派な楽器の１種と考えるのが正しい。弾きかたや練習のしかたこそちがうけど、伝統的などんな楽器にも負けない、とってもユニークでスグレモノのインストゥルメントなんだ。

ナニナニ？　ワタシは「音痴」だから、音楽なんてぜんぜんダメだって？

ご心配なく。パソコンミュージックの最大の利点は、リクツさえのみ込めばだれにでもスグに弾けるようになるってことなんだ。データさえ正しく与えてやれば、あとの演奏はぜーんぶパソコンが引き受けてくれるのデス。音痴でもダイジョウブ。血のニジむような練習を何年も続けなくても、ちょいちょいとプログラムを打ち込めば、プロ顔負けのウルトラテクニックを駆使した演奏ができるんですぞ！

いまこそ、パソコンを楽器として弾きこなして、80年代にふさわしい本物のニューミュージックをガンガン叩きだそうぜッ。

“音”のルーツは“BEEP”

さて、それじゃあ「ＦＭ音源」っていうのは、いったいどれくらいの実力をもってるんだろうか。

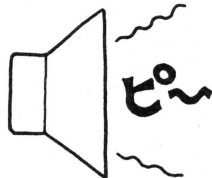
それを知るために、ここでちょっと、パソコンの音出し機能がどんなふうに移りかわってきたのかをながめてみよう。図１を見てほしい。

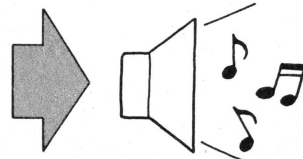
まず、図のいちばん左はしにある「ＢＥＥＰ」というのが、もっとも古いタイプの音出し機能。これは、みんなもよーくおなじみだと思う。リストを入力して走らせたりすると、イマイマしい「Syntax error」などのメッセージとともに「ピッ」と鳴るあの音だ。

このＢＥＥＰ機能は、もともとパソコンの利用者に警告を発するためのもので、音楽演奏を目的としてるわけじゃない。どう鳴らそうがいつもおんなじ高さ、おんなじ強さの音を出すだけなんだ。つまり、はっきりいって芸がナイのだ。

その昔（といってもわずか5年ほど前だが）

図1　パソコン音出し機能のうつりかわり

［初代の音］
BEEP●ビープ

機能：単なるブザー
つねに同じ高さ・強さの音しか出せない
用途：プログラム作成中の警告音など

［第2世代の音］
PSG音源●ピーエスジー

機能：３声のメロディ音と１声のノイズ
音色は１つだが、音量変化がつけられる
用途：おもにゲームのＢＧＭや効果音に使う

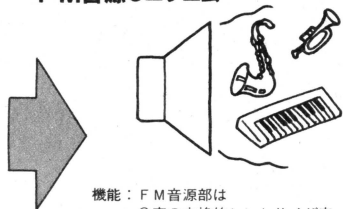
　イラスト／中野豪

APPLE や PC−8001 など初代のパソコンたちに出せる音といったら、このＢＥＥＰ音しかなかった。これじゃあゲームもぜんぜん盛り上がらないというので、筆者のようなオジサンたちは、なんとかＢＥＥＰ音でメロディを弾けないかと苦労に苦労を重ねてマシン語でプログラムを組んだものだ。

「ビーッ」という音の長さを、うんと短くして細かく出すことで音階らしきものを作り、やっと弾けたメロディは、濁り切ったとてもミジメな音だった（ＰＣ−8801mkIIを持っている人は、いまでも「ＣＭＤ　ＳＩＮＧ」というＢＡＳＩＣの拡張命令でこれが聞ける)。しかも出るのはたった１声だけ。ある意味じゃナツカシイ音だけど、こんなテクニックはもうまったく時代遅れのやりかただね。

すっかり定着した"PSG"

さて、ＦＭシリーズやＭＺシリーズなど、次の世代として登場したパソコンたちは、図１の真中にあるＰＳＧとよばれる音源チップを積むようになった。

［第3世代の音］
FM音源●エフエム

機能：ＦＭ音源部は
３声の本格的シンセサイザ音
ほかにＳＳＧ音源（ＰＳＧとまったく同じ機能をもつ）によるメロディ音３声とノイズ１声が出せる
用途：ゲームなどのＢＧＭはもちろん楽器として利用できるほど

このチップは､おもにゲームセンターのＴＶマシン用に使われていたもので、小さいながらもチップ１個につき３声のメロディ音とノイズ（雑音）を出すことができ、音の強さもコントロールできる。で、まもなくパソコンもＰＳＧを１個搭載するのがあたりまえになり、これでようやくマシな音楽演奏ができるようになった。

ＰＳＧは、工夫しだいでずいぶんいろんな雰囲気を出すことができ、ボクらがふだん耳にしているゲームのＢＧＭや効果音は、ほとんどこのＰＳＧで作られている。たとえば、ファミコンの音は、すべてＰＳＧを利用したものばかりなんだ。だだ、１色しかない音色のトボしさはどうゴマカシようもない。せっかくキレイなメロディデータを入力してやっても､単調なビーボーという音でしか弾いてくれないのだ。パソコンは、これでようやく高級オルゴールくらいの役目なら果たせるようになったわけだね。

あっぱれ"FM音源チップ"

こうした流れの中に､もっとも新しい音源として登場したのが「ＦＭ音源チップ」だ。はっきりいって、ＦＭ音源とＰＳＧ音源の実力の差は、月とスッポン。

そりゃそうだ。なにせＦＭ音源というのは、もともと最新式のデジタルシンセサイザ用の音源装置として開発されたものなのだ。おまけに開発元は、日本が世界に誇る楽器メーカーの某社ときている。最初からプロ用の「楽器」として利用することを目的に作られているんだ。

これがパソコンに搭載されるようになったのは、ＦＭ音源装置がチップ化されて手のひらにのるほど小さくなったこと、大量生産で値段がうんと安くなったこと、そしてたまたま８ビットパソコンがＦＭ音源チップを操作する十分な能力を持っていたこと、の３つの理由によるんだ。

こんなわけだから、ＦＭ音源を積んだパソコンは、原理的には、プロのミュージシャンがレコーディングに使っている本格的デジタルシンセとまったくおなじ音出しの機能を備えている。音階や音の強弱はもちろんのこと、理論的にはこの宇宙に存在するありとあらゆる音を、じつに本物そっくりにシミュレートしちゃうことができる。実際に、ＦＭ音源搭載のパソコンには、あらかじめ40〜60種類もの音色データが登録してあって、ＢＡＳＩＣから命令ひとつで簡単に切り換えられる。その多彩さと音のクリアさといったら、ちょっと耳を疑うくらいスゴイんだ。

ＰＣ−8801mkII ＳＲ版「テグザー」のＢＧＭなんかには、みんな感激したと思うんだけど、こんなのは序の口。ＦＭ音源搭載パソコンの音楽演奏能力は、ゲームの効果音を離れても立派に楽しめる。１度に出せる音数の制限を除けば、ソフトウエアしだいで本格的シンセに匹敵するパフォーマンスが期待できるってワケ。

新製品は音出機能重視

さて、いま現在ＦＭ音源チップを載せたパソコンというのは、どれくらいあるんだろうか｡おもなパソコン各機種の音楽機能については、本誌第10号のミュージックゼミナールでも紹介したけど、あれからわずか数ヵ月のあいだにも、どんどん新機種が発表されたので､ここでもう一度まとめなおしてみた。

表１をみると、拡張ボードとして別売されているものも含めれば、ほとんどの８ビット

マシンがＦＭ音源をサポートしていることがわかる。とくに、88ＳＲやＭＺ－2500（通称スーパーＭＺ）など、最新の機種がＦＭ音源を標準装備しているね。

この勢いだと、まもなくＦＭ音源は８ビットマシンの標準的な音出し装置として定着しそうな気配だ。これからパソコンを買おうというキミならば、ＦＭ音源内蔵のものがゼッタイお買得だし、すでに古い機種を持っているヒトも３～４万円でバッチリ機能的に追いつける。どっちにしても、ＦＭ音源によるパソコン音楽演奏をココロざすゼッコウの条件が整ってきたといえるね。

音源搭載代表機種“88ＳＲ”

これで、ＦＭ音源を取り巻く最近のパソコン界の情勢はわかってもらえたかな？

前置きとしてはちょっとハナシが長かったけれども、ココからあとは、いよいよ実技編にはいりマス。

トーゼンのことなんだけど、音出しに限らず、パソコンになにかやらせるには、命令なりプログラムなりを打ち込んでやらなくちゃイケナイ。その他にも、音楽演奏をするには、それなりの機材のセットアップが必要だ。ミュージックゼミナールの第１回としては、まず音出しのマエ準備からちゃんと説明していくことにしよう。とりあえず、ＦＭ音源付きパソコンの代表機種、88ＳＲについてハナシを進めることにしマス。

（なおこの講座では、今後も88ＳＲを中心に説明を進めていきマス。この理由は、88ＳＲが筆者の愛機ダというケシカらんイイワケの他に、88ＳＲではＢＡＳＩＣの拡張命令の形で簡単にＦＭ音源を操作できること、その命令内容が充実していて、しかも分かりやすいから………なんデス。

ヤッカイなことに、機種ごとにＢＡＳＩＣが少しずつちがうように、音出し命令も細かいところはけっこうちがっている。また、機材のセットアップの方法なんかもずいぶんと異なるんだ。もちろん、他の機種についてもできるだけサポートしていくつもりなので、ガッカリしないでネ。もし、マニュアルなんかを参照しても、自分の機種についてワカラないことやうまくいかないことがあったら、どんどんおハガキやお手紙をください。かならずご返事しマス。）

最初はこれだけ準備しよう

さて、ＦＭ音源で音を出すとき、まず最初に準備しておくべきことは、ナンだろーか？だれだ、パソコンのスイッチを入れること、なんていってるのは。アッタリマエだよね、そんなの。正解は、

ラジカセかオーディオ装置を用意して、パソコンにつなぐこと

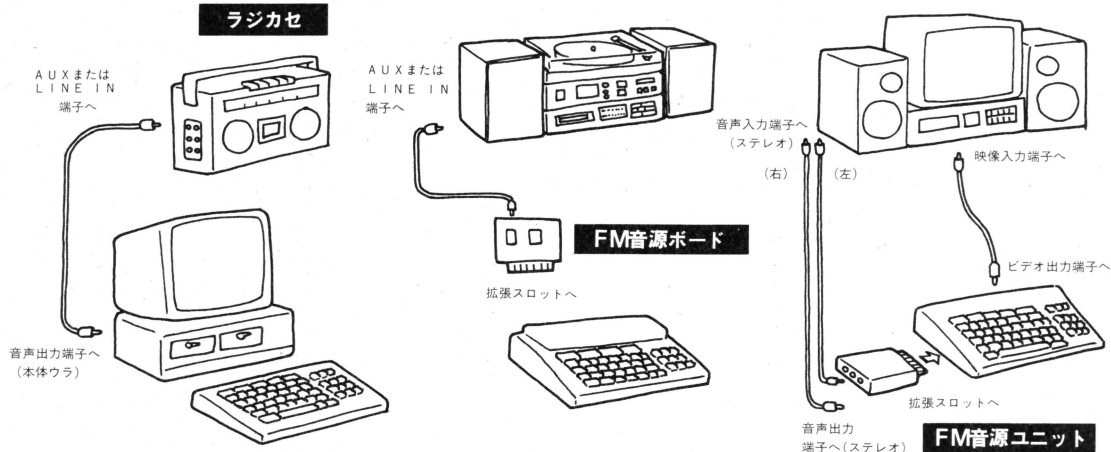
なんだ。

図２をみてほしい。ＦＭ音源内蔵のパソコンには、かならず本体のどこかに「音声外部出力用」の端子がついている。88ＳＲの場合は、裏側の真中あたりのまるい小さなヤツだ（図２のＡ）。ここからラジカセやオーディオ装置の入力端子にピンケーブルで連絡してやる。ＦＭシリーズのように、ＦＭ音源拡張ボードを使う機種は、ボードに音声出力端子がついているので、そこから線をひっぱろう（図２のＢ）。

ＭＳＸだと、ＦＭ音源ユニットを拡張スロットにはめて使うんだけど、ヤマハの音源ユニットは出力がステレオになっているので、左右２本のケーブルでステレオラジカセなどにつないでやる。もっとゼイタクに、ハイファイビデオなんかを使えるというヒトは、Ｍ

おもなパソコンのミュージック機能

	PSG (SSG) 音源	PSG (SSG) 操作方法	ＦＭ音源	ＦＭ音源の操作方法	MIDI対応	専用ミュージックソフト
ＰＣ－6001mkII／ＰＣ－6601	○	ＰＬＡＹ命令 ＳＯＵＮＤ命令	——	——	○	専用のミュージックソフトは少ない
ＰＣ－8001mkII／ＰＣ－8801mkII	拡張ボードによる	拡張ＢＡＣＩＣによる ＰＬＡＹ命令 ＳＯＵＮＤ命令	拡張ボードによる	拡張ＢＡＣＩＣによる ＰＬＡＹ他の命令	○	ＢＥＥＰ音以外はすべてオプション ＭＩＤＩ関係のソフトはかなり豊富
ＰＣ－6001mkIIＳＲ／ＰＣ－6601ＳＲ／ＰＣ－8001mkIIＳＲ／ＰＣ－8801mkIIＳＲ	○	拡張ＢＡＣＩＣによる ＰＬＡＹ命令 ＳＯＵＮＤ命令	○	拡張ＢＡＳＩＣによる ＰＬＡＹ他の命令	○	ＦＭ音源に対応したソフトも出はじめた。ＭＩＤＩ関係も含めて、88ＳＲ用が充実している
ＰＣ－9801／Ｅ／Ｆ ＰＣ－9801Ｕ／VF／VM	拡張ボードによる	拡張ＢＡＳＩＣによる ＰＬＡＹ命令	拡張ボードによる	拡張ＢＡＳＩＣによる ＰＬＡＹ他の命令	○	音源はオプションだが、ＭＩＤＩ用などに機能的に優れたソフトが多い、拡張ＰＬＡＹ命令も充実
ＦＭ７／New７ ＦＭ77	○	ＰＬＡＹ命令 ＳＯＵＮＤ命令	拡張ボードによる	ＢＡＳＩＣとは別のユーティリティプログラムを使う(拡張ボードに付属)	○	88シリーズと並んで専用のソフトは豊富。ただしＢＡＳＩＣの拡張音出し命令はサポートされていない
Ｘ１／turbo	○	ＰＬＡＹ命令 ＳＯＵＮＤ命令	——	——	○	専用のミュージックソフトは少ない
ＭＺ－2500（スーパーＭＺ）	○	ＰＬＡＹ命令 ＳＯＵＮＤ命令	○	ＰＬＡＹ命令	——	発売されて間もないため、ソフトは少ない
ＭＳＸ ＭＳＸ２	○	ＰＬＡＹ命令 ＳＯＵＮＤ命令	拡張音源ユニットによる	専用のミュージックソフトを使う	○	ＦＭ音源用、ＭＩＤＩ用ともにソフトはたいへん充実している。安価にシンセとシステムを組むなら最適
ファミリーコンピュータ＋ファミリーベーシック	○	ＰＬＡＹ命令 ＳＯＵＮＤ命令	——	——	——	ゲームの効果音以外はあまり望めない
Apple IIe／IIc	拡張ボードによる	専用のミュージックソフトを利用する	——	——	○	ミュージックソフトは優れたものが数多い、ＭＩＤＩを使えば国産のシンセもコントロールできる．ハービー・ハンコックの愛機
Macintosh	Ｄ／Ａコンバータ４声分を内蔵。ＦＭ音源に匹敵する多彩な音色作りや演奏ができる。操作はおもに専用のミュージックソフトを利用する				○	高級シンセサイザと組めば、現在最高のプロ用演奏システムとなる。操作性も抜群。喜多郎、冨田など、プロの目は今やＭａｃに向けられている

図2 オーディオ機器のつなぎかた

A PC-8801mkII SRの場合　**B FM-7の場合**　**C MSXの場合**

■ケーブルは、RCAピンケーブルでいい。■88SRなど、音声出力がモノラルの場合は、相手がステレオなら、左右どっちかひとつにつなぐ。そのうえで、オーディオ側を、モノラルに切り換えておく。

SXならステレオ音声といっしょに、画面出力もつないじゃえるね（図2のC）。

音の出口にも気をつかおう

なんでわざわざラジカセを用意するかって？　そう、いままでは、ゲームをやるときにしろ、なんにしろ、パソコン1台でちゃんと音が出ていたネ。これは、パソコンが小さなスピーカーを内蔵していて、そこから音を出していたんだ。

このスピーカーはもともとBEEPやPSGの音を出せりゃイイってなもので、オセジにも音がいいとはいえない。FM音源のように、繊細で美しい音を再現するには、力不足もイイところなんだ。もちろん、パソコン内蔵のスピーカーからもFM音源の音は出せるんだけど、これを聞いたらキミはきっと、「なんだー、コノコノにごったヒドイ音はっ！」とガックリするにちがいない。

でも、これはなにもFM音源のセイじゃなくって、パソコン内蔵のアンプとスピーカーが悪いんだ。だから、せっかくのFM音源の能力を殺さないためにも、ゼッタイにちゃんとしたオーディオ機器をつないであげよう。ゲームをやるときもおんなじで、88SR版「テグザー」も、オーディオシステムにつないで大音響でプレイすると、ものすごい迫力だヨ。

さあ、いよいよ入力するぞ

これで、ハードのほうの準備は完了だ。次に、オーディオとの接続がうまくいったかどうかのテストも兼ねて、音を出す命令を打ち込んでみよう。以下の例は88SRの場合。

■まず、パソコンを立ち上げるとき（つまり、BASICのシステムディスクをつっこんで、電源を入れるとき）に、BASICのモードスイッチを図3のようにN88V2にしておくこと。88SRでは、N88V2以外のモードでは、FM音源が使えない。

■BASICに入ったら、「NEW CMD」と入力する。この命令は、図4のように、SR用に拡張されたグラフィック命令や音楽命令を使えるようにするものなのだ。電源を入れたら、かならず1回はこれを実行しておかないと、またまたFM電源が使えない。

■これで、晴れて「CMD PLAY」という音出し命令が使える（なんともメンドウだね。バージョンアップばかりしている某メーカーがワルイ？）。ほんじゃあ、次の1行、入力してみてチョウダイ。

CMD PLAY "O4CDEFGABO5C"

これが音出し命令の基本形だ。

図3 88SRのBASICモードスイッチ
（本体前面のフタの中）

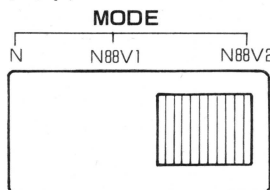



図4

うまく音が出なかったキミ

どないデッカ？　うまく「ドレミファソラシド」とパソコンが鳴いてくれたかな？

ぜんぜん音が出なかったヒトは、オーディオとの接続を点検してみること。とくにオーディオ側の端子はいっぱいあるのがふつうだから、まちがってないか確かめてくれ。ＡＵＸかＬＩＮＥ　ＩＮと書いてある穴が正しい入力端子だ（もしかして、ケーブルが断線してる可能性も100にひとつぐらいあるかもしれないから、なるべく新品を使いましょう）。もちろん、オーディオ装置のボリュームが上がっていないと音は出ませんゾ。

正しく（打ちまちがえないで）入力したつもりなのに、「Syntax error」や「Feature not avairable」などの冷たいエラーメッセージが出たヒトは、ＢＡＳＩＣモードスイッチを確かめて、もう一度「ＮＥＷ　ＣＭＤ」からやってみてネ。

そして成功のあかつきには

バンザイ！　うまくいったというヒトは、せっかくだから、ちがう音色を試してみよう。次の１行を入れること。

CMD PLAY "@704CDEFGAB06C"

さっきの音がハープシコード、今度の音がフルートだ。ちなみに、この１行中で、＠マークの次の数値を０から61の範囲でいろいろ変えて実行すると（……… "@2104 ………のように）いろんな音色が出てくるから、やってみよう。また、オーディオの音といっしょに、パソコンのスピーカーのキタナイ音も鳴っちゃってイヤだというヒトは、88ＳＲの裏側のボリュームつまみを回して音を消してしまえばイイ。

"88ＳＲ"以外のユーザーは

どう？　ホントにいろんな音が出て、楽しいね。他の機種を使っているヒトも、だいたいの要領はおなじ。とくにちがう点は、「ＰＬＡＹ」という命令を使えるようにするまでの手順だと思う。

また、「ＣＭＤ」を「ＰＬＡＹ」の前にくっつけるのは、どっちかというと88ＳＲの方式だけが特殊なので、他ではたんに「ＰＬＡＹ」だけですむ機種が多い。前に載せた表１と、自分のマニュアルをよくみてネ。

おまけだ！リストだぞ!?

さて、新ミュージックゼミナールの第１回に割り当てられた誌面ももうつきてきた。

でも、「ドレミファ」だけじゃ、今月はとてもサビシイから、開店大サービスとして短かい曲の演奏プログラムを載せておこう。今はなんの意味だかさっぱりわからなくてもいいから、とにかく１字１句まちがいないように打ち込んで実行してみてくれ。

曲目は、チョイ昔に「高田みずえ」でヒットした「潮騒のメロディ」だ（フルイなあ！でも、とてもきれいな曲なんだよ。みずえチャン、若嶋津夫人として、りっぱな赤ちゃんを産んでください）。それじゃ、オ・ルヴォワール！

と、いったん別れのあいさつをしておきながら、忘れていたことがあった。このゼミナールの次回からのメニューを予告しておこう。

★まず、今後数回は、ＢＡＳＩＣで音楽を演奏するためのもっとも簡単で基本的な命令である「ＰＬＡＹ」について、徹底的に機能や使いかたを紹介。これで、キミはロックだろうと、カヨウキョクだろうと、クラシックだろうと、ジャンルを問わずどんなフレーズでもパソコン用の演奏プログラムに書き替えられるようになる。

★お次はＦＭ音源の音をゲームのＢＧＭに活用する方法を教えちゃう。ＦＭ音源ならではの効果音サンプル紹介、画面に絵を描いたり、キャラクターを動かしたりしながら同時にタイミングよく音や曲を出す方法、さらにはパソコンのキーボードを鍵盤楽器がわりにしちゃうプログラムなどなど。

★続いて、ＢＡＳＩＣ音楽演奏の中級編。本格的な１曲を演奏するための、賢いデータの打ち込みかた／エラーチェックの方法から始まって、強弱や音色など奏法上の細かいニュアンスの付けかた、さらには６声しかないパソコン用に曲をアレンジするためのテクニックなどを全公開。

★最後に余裕があれば、応用編としてＭＩＤＩ規格を利用して、シンセサイザをパソコンで自動演奏させる方法なんかまで進めるつもり。期待してネ！

ＬＩＳＴ

このリストを入力してＲＵＮさせると、８８ＳＲが美しいメロディをいろんな音色で演奏してくれる。１コーラス終わるごとに、自動的にちがう音色に変わるよう、シカケをしてあるんだ。全部で４９種用意してある８８ＳＲのＦＭ音源ボイスの中から、ここでは１２種を選んで並べてみた。

出てくる音色の順番は
- ハープシコード（＠４６）
- グロッケン（＠４０）
- クラリネット（＠３９）
- トランペット（＠２３）
- スネアドラム（＠５８）
- ベル／ブラス（＠４９）
- 電子ピアノ（＠２８）
- ベル（＠４７）
- ストリングス１（＠２４）
- ＵＦＯ？（＠１６）
- 電子オルガン（＠３３）
- 琴（＠４３）
- 再び電子ピアノ（＠２８）

どれもすごく本物らしいから、ゼヒ試してみてね。なお、音色データはリストの１１２０行に並べてあるから、他の音色を試してみたい人は、ここの数字を書き替えてみよう。ただし、音色番号データの数が合計１３個ぴったりになっていないと、エラーが出るので注意してね。

この他、リストの後半部はＰＬＡＹ命令用のデータが並んでいる。アルファベットと数字の固まりだから、打ちまちがえないよう、目を皿にしてチョウダイ。

```
1000 '================================
1010 '
1020 '        "Shiosai no Melody"
1030 '
1040 '     PLAY LIST FOR PC-8801MKIISR
1050 '
1060 '================================
```

```
1070 '
1080 NEW CMD : CMD STOPM : CMD BGM 1 : DIM M$(2).VC(13) ←拡張ＰＬＡＹ命令の初期設定
1090 FOR I=1 TO 13 : READ VC(I) : NEXT
1100 '                                                     音色データ番号をあらかじめ
1110 '---- voice number data ----                           セットする
1120 DATA 28.46.47.40.24.39.16.23.33.58.43.49.28
1130 '
1140 FOR I=1 TO 13
1150   VN=VC(I)
1160   READ M$(1),M$(2)                                     ミュージックのデータの演奏.
1170   IF M$(1)="$" THEN  RESTORE 1230 : GOTO 1200          1回ごとに音色を切り換えている
1180   CMD PLAY M$(1),M$(2)
1190   GOTO 1160
1200 NEXT
1210 '
1220 ' ---- music macro data ----                         →以下、ミュージックマクロデータ
1230 DATA T120 @=VN; V11 L8  O6
1240 DATA T120 @3  V8  L8  O5
1250 '
1260 DATA C  C4.ECEGC16E16 >C<BAG&G4.<G16>C16 GFD<BGB>DF ECAG&G4.C C4.ECEGC16E16
 >C<BAG&G4.<G16>C16 GFD<BGB>D<B >C<G>EC&C4.
1270 DATA R  CGEGCGEG CAFACGEG <B>GDG<B>GDG CGEGCGEG CGEGCGEG CAFACGEG <G>GFG<G>
GFG CGEG>C<B-EC
1280 '
1290 DATA >C<AFC<A>CFA GCAG&G2 GFD<BGB>DF ECAG&G2
1300 DATA <A>AFA<A>AFA CGEGCGEG <B>GFG<B>GFG CGEGCEGB-
1310 '
1320 DATA >C<AFC<A>CFA GCAG&G2 GFD<BGB>D<B >C<G>EC&C4.
1330 DATA AAFA<A>AFA CGEGCGEG <B>GDG<B>GDG CGEGC4.
1340 '
1350 DATA $.$.$.$
1360 '
1370 ' ---- macro data end ----
```

こちらはＭＳＸ用のリスト。ただし、これを入力して走らせるためには、ヤマハのＦＭサウンドシンセサイザーユニット（ＳＦＧ－０５または０１）とミュージックマクロ（ＲＯＭカートリッジで、ＹＲＭ－０１または５１）が必要だ。音色のデータはやはり１１３０行にまとめて並べてあるので、テキトウに１～45の範囲で変えてみてくれ。いくつかの命令の頭についている＿はアンダーライン（キーボードのいちばん右下隅のキーをＳＨＩＦＴといっしょに押すと出てくる)。ＭＳＸのＢＡＳＩＣ拡張命令を表わす。入力時はまちがえないでネ。

```
1000 '=============================
1010 '
1020 '      "Shiosai no Melody"
1030 '
1040 '       PLAY LIST FOR MSX
1050 ' (with YAMAHA MUSIC MACROII)
1060 '=============================
1070 '
1080 DIM M$(2).VC(13)
1090 _INIT : _TRACK(2)
1100 _INST(1) : _INST(2)
1110 FOR I=1 TO 13 : READ VC(I) : NEXT
1120 '--- voice number data ---
1130 DATA 28.30.31.40.24.39.16.23.33.21.26.10.28
1140 '
1150 CLS : PRINT "READING DATA...."
1160 READ M$(1).M$(2)
1170 IF M$(1)="$" THEN 1200
1180 _PHRASE(1.M$(1)) : _PHRASE(2.M$(2)) : GOTO 1160
1190 '
1200 FOR I=1 TO 13
1210   _TEMPO(120) : _MODI(1.VC(I)) : _MODI(2.28)
1220   _STANDBY : _PLAY(1.1) : _PLAY(2.2)
1230   'CLS : PRINT "MUSIC START...."
1240   _START : _WAIT(1)
1250 NEXT
1260 '
1270 DATA L8O4
1280 DATA L8O3
1290 '
1300 DATA C C4.ECEGC16E16
1310 DATA R CGEGCGEG
1320 '
1330 DATA <C>BAG&G4.>G16<C16
1340 DATA CAFACGEG
1350 '
1360 DATA GFD>BGB<DF
1370 DATA >B<GDG>B<GDG
1380 '
1390 DATA ECAG&G4.C
1400 DATA CGEGCGEG
1410 '
1420 DATA C4.ECEGC16E16
1430 DATA CGEGCGEG
1440 '
1450 DATA <C>BAG&G4.>G16<C16
1460 DATA CAFACGEG
1470 '
1480 DATA GFD>BGB<D>B
1490 DATA >G<GFG>G<GFG
1500 '
1510 DATA <C>G<EC&C4.
1520 DATA CGEG<C>B-E
1530 '
1540 DATA R <C>AFC>A<CFA
1550 DATA C >A<AFA>A<AFA
1560 '
1570 DATA GCAG&G2
1580 DATA CGEGCGEG
1590 '
1600 DATA GFD>BGB<DF
1610 DATA >B<GFG>B<GFG
1620 '
1630 DATA ECAG&G2
1640 DATA CGEGCEGB-
1650 '
1660 DATA <C>AFC>A<CFA
1670 DATA AAFA>A<AFA
1680 '
1690 DATA GCAG&G2
1700 DATA CGEGCGEG
1710 '
1720 DATA GFD>BGB<D>B
1730 DATA >B<GDG>B<GDG
1740 '
1750 DATA <C>G<EC&C4.
1760 DATA CGEGC4.
1770 '
1780 DATA $.$
```

ゲーム革命!?

ウワサのファミコン

　年末にファミコン用フロッピー・ディスクが出るらしい……コンプティーク編集部にこんなウワサが舞い込んだ。この夏以来、ファミコン用ディスクやその自動販売機の話が出ている。しかし誰も本物を見たことがない。詳しい情報も入ってこない。入ってくる話はどうもチグハグだ。「ウーン、こうなったら直接任天堂に乗り込んで聞き出すまでだ。教えてくれるまで帰らない」――決死の覚悟をもって「そこが知り隊」四谷分隊は出動した！

 イラスト／清水由起子

ファミコンディスクの正体を今西氏に聞く

「そこが知り隊」の今回の攻撃目標は、京都にある任天堂本社（初回からイキナリなぐり込みをかけてしまった）。向かえうつは、任天堂防衛軍の切りフダ、いわば任天堂のウルトラマン的存在である今西さんである（写真の人ネ）。今西さんは広報を担当するエライ人。なぐり込みの前にも電話で何度かお話ししたんだけど、とにかく口が固い。会う前から大変な取材になりそーだという予感はあったが、案の定大変な取材になってしまった。今西さん自ら話を切り出してくれることはまずない。アーダ、コーダと質問をするとやっとポツリポツリ返事が返ってくる。これはもう、ほとんどロール・プレイング・ゲームの世界。思いつくことをすべてインプットして、返ってくるわずかなレスポンスから試行錯誤で進む、そんな取材からファミリーコンピュータ用フロッピー・ディスクの全容を探り出してみた。

まずは名前。「ファミリーコンピュータ　ディスク　システム」というのが正式の名称だ。この「ディスクシステム」は、ファミコン本体と接続する「ＲＡＭアダプタ」とフロッピーを出し入れするディスクドライブから構成されている。「ＲＡＭアダプタ」はゲームのカセットよりひと回り大きく、ディスクドライブはファミコン本体とほぼ同じ、色は濃いグレーだ。

使われるフロッピーは、３インチの特注品。「クイック・ディスク」と呼ばれているものを任天堂専用に作り直したもので、「ディスクカード」という名だ。外側のジャケットもクイックディスクと違い、多少手荒に扱っても大丈夫なように、ガッチリとした黄色のプラスチック製になっている。記録方式は、クイックディスク同様、ふつうのフロッピーとは異なりレコード盤のようにうず巻き状に情報を書き込むシリアル方式（ふつうのフロッピーは同心円状に情報を書き込む）。1枚の「ディスクカード」に書き込める情報量は120キロバイト、つまり今までゲーム用ソフトの入っていたＲＯＭカートリッジの３倍以上の情報をしまい込むことができるんだ（次ページ写真）。

「ファミリーコンピュータ・ディスクシステム」の価格は、

フロッピー書き込み機
「ディスク ライター」

ン・ディスク登場!!

15,000円が予定されていて、早ければ12月の上旬にも発売される。（という予定だったが、いろいろあって来年１月20日になるそうなのだ）。

この「ディスクシステム」の発売と同時に設置が開始されるのが、フロッピーにプログラムを書き込む機械「ディスクライター」だ。これが、かねてからウワサのあったソフトの自動販売機の正体。ウワサとは、ちょっと違って自動販売機ではなく手動販売機になっている。つまり、お金を入れて自分で操作するんじゃなくて、お店の人に頼んでソフトを「ディスクカード」に書き込んでもらう。オリジナルのソフトはＲＯＭカートリッジになっていて、その内容を読み出してフロッピーに書き込む。「ディスクライター」は１種のコピー機なのだ。

大きさは、ちょっと小さめのジュースの自動販売機ぐらい。１番上に20インチのカラーテレビがあって、これで欲しいソフトのデモを見ることができる。その下にＲＯＭカートリッジとフロッピーを入れる口がついていて、さらにその下にＲＯＭカートリッジを入れておく棚とパッケージの見本がならんでいる。

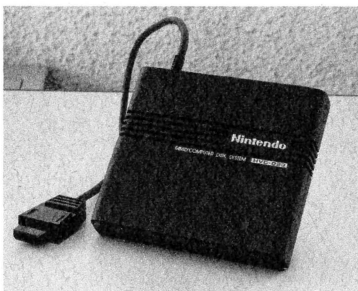
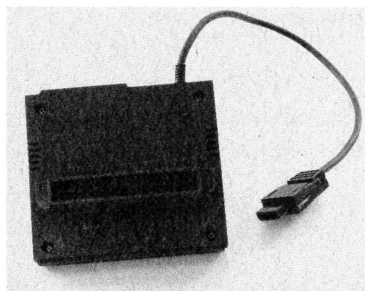
この「ディスクライター」、年内はおもにデモンストレーション用に作られるので、今年中に見ることのできた人は、非常にラッキーだ。でも「オレ、ホンモノ見ちゃった」なんて自慢できるのは、ほんのつかの間。なんと来年の夏までには１万台を全国に設置する計画なんだ。全国のオモチャ屋さんの数が約２万店というから、単純に言って２店に１店には置かれる計算。１万台という数がどれだけすごい数かこれでキミにも想像がつくだろう？

気になるソフトの値段だけど。新しいフロッピーにゲームを書き込んでもらって、解説本つきで2600円。今のＲＯＭカートリッジより1000円から2000円くらい安い計算になる。さらに使いあきたフロッピーを持っていくと500円くらいで新しいソフトに書き換えてくれる（ただし、何も書いてないカラのフロッピーだけを売ることはしないので、パソコンみたいに違法コピーを作るのはほとんど不可能だ）。今までのＲＯＭカートリッジよりだいぶ安くソフトが買えそうだ。

ディスクになるとゲームが変わる！

フロッピーになると変わるのはなにも値段だけじゃない。実はソフトの質も変わる可能性が大だ。その理由は「ＲＡＭアダプタ」によってファミコンが、限りなくパソコンに近づくからだ。

ふつうのパソコンの記憶装置はＲＡＭという名の自由に読み書きすることのできるメモリーで構成されている。ここにカセットテープやフロッピーからプログラムを読み込み、それをパソコンの心臓部ＣＰＵが実行してくれる。パソコンが色々使えるのはこのＲＡＭの内容が書き換わるからだ。ところがファミコンには、このＲＡＭがない。それどころか本体にはメモリーそのものが非常に少ない。ポッカリとスキ間があいてるカッコウだ。そのすき間を埋めてやるのが、ボクらがいつも使っているゲームのカセット。このカセットには、読み出すことしかできないＲＯＭという種類のメモリーが使われていて、そこにゲームのプログラムが書き込まれている。カセットを入れてリセットをかけるとファミコンは、このＲＯＭの内容を実行し、ゲームができるという仕組みになっている。つまりパソコンのようにＲＡＭの中身を書き換えるんじゃなくて、メモリーそのものを毎回取り換えていたわけだ。この「ＲＡＭアダプタ」は、そのスキ間をＲＡＭで埋めてくれる。こうなるともうパソコンと変わらない。ゲームの最中でフロッピーからプログラムの別の部分を読み込んで続けるなんて事ができるようになる。こうなると今までＲＯＭカートリッジに入りきらなかったような大きなソフト、たとえばアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームなんかもファミコンで使えるようになるし、ゲームの途中でやめて次回はそこからなんてこともできるわけだ。

ファミリーコンピュータ専用フロッピー・ディスク「ディスクカード」（実物大）

▲これがファミリーコンピュータ本体に取りつける「RAMアダプタ」だ。中には今までのROMカートリッジにかわるRAMとフロッピーを取り扱うためのソフト「ファミリーコンピュータDOS（ドスと読む）」が入っている。

▲「ROMアダプタ」の裏側。中央にファミコン本体への差し込み口がある。これを今までゲームカートリッジなどを入れていたスロットに入れて使う。コードは、フロッピーディスクへの接続用コードだ。

▼システムはRAMアダプタとディスクで構成される

来年から新作ソフトはディスク版が中心に！

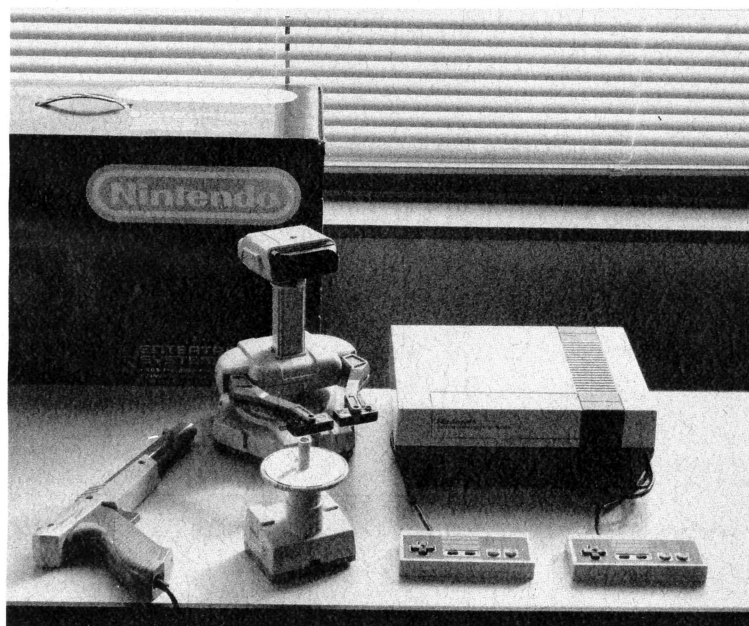
ボクらの1番気になるのは、ディスク版のソフトがどれくらい出てくるかだ。おもしろいものが出ないんじゃ買う意味がない。今回の取材で分かったのは、「ディスクシステム」発売と同時に2本ディスク版の新作「ゼルダの伝説」と「なぞの村雨城」が2600円で、今までの「テニス」「ベースボール」「サッカー」「ゴルフ」「麻雀」のディスク移植版が2500円で発売になるということ。全部で7タイトルなんだ。ただし任天堂は年内いっぱいで、新作のROM版ソフトを出すのをやめ、来年からはすべてディスク版に切り変えるというから、ディスクに対する力の入れようは相当のもの。外部ソフトハウスの作るディスク版ソフトも来年2月か3月には出てくるらしい。

また、任天堂としては早いうちにディスクの普及率を50パーセントまで持っていきたいといっている。「ファミコンBASIC」や「ロボット」の普及率が、約10パーセントなことを考えると、これはかなり強気の読みといえる。言いかえれば、200万台もの「ディスクシステム」を売るという宣言をしているのだ。200万台と言えば、MSXと88、98を束にしても足元にもおよばないボウダイな数。これをアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームをパソコン向けに作っていたソフトハウスが見のがすわけがない。来年はファミコン版のものがだいぶ出てきそうだ。

これと平行して進みそうなのが、すでにROMカートリッジで出ているゲームのディスクへの移植だ。1度ディスクを買ってしまった人には、ROMカートリッジはもはや高い買い物、同じソフトなら安いディスク版を買うのが人情だ。それにディスク版への移植には技術的になんの問題もない。それどころか容量が大きいから「150面版ロードランナー」なんてのも可能だ。

結論として言えるのは、来年からは新作ソフトはディスク版が中心になっていくということだ。乞ご期待！

USAファミコン

任天堂エンターテイメント・システム

任天堂のショー・ルームで見かけないシステムを発見、「も、もしやこれがウワサのファミコン2では！」とスタッフ一同色めき立ったが、正解は輸出用のファミコン。名前は「ニンテンドー・エンターテイメント・システム」と言うんだそーな。

内部は、国内むけのファミコンとほとんど同じだ。ただし外見はおおはばに異なる。まず目につくのが、グレー系の色に統一されたカラーリングで、赤白の国内むけのものよりぐっと高級感がある。本体もROMカートリッジを前面から挿入するようになっていて、なんとなくCDプレイヤーみたいだ。ROMカートリッジも国内むけのヤツよりひとまわり大きく、「ディスク・ライター」用のROMカートリッジによく似ている。システムは、本体、コントローラーの他にロボット、光線銃と、ロボット用、光線銃用のソフト2本がワンセットになっていて約160ドル（約33,000円）だ。当初はアメリカのニューヨーク州で売るんだって。

あと1年もするとアメリカの友達と「スーパーマリオ」の必勝法やかくれキャラについて文通するインターナショナルなゲーマーが出現するかもしれないね。

HARD PACK PAGE

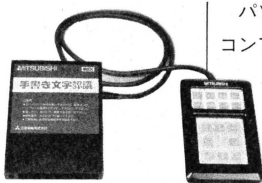
秋のエレクトロニクスショーが終わって、ホッとするのはつかの間、年末にむけてまだまだ新製品が出てきたぞ。今月からすこし趣向をこらして、みんなに情報をお届けしまーす！　さて、今月はMSXと通信パソコン、そして「スージィのおもちゃ」はバンダイのRKを紹介します。

▶松下電器産業MSX2パーソナル・コンピュータ「FS—5500F2」

画像処理も映像編集もマカセナサイ！

ＡＶ人間にオススメのＭＳＸ２が出た。それがこの「ＦＳ—5500」だ。スーパーインポーズはモチロン、テレビなんかの動画の１画面を、静止画として取り込む機能を持っているんだ(デジタイズというんだよ)。標準で、映像編集やテロップを入れたりすることのできる映像編集用ビデオグラフィックソフト（19,800円）もついてる。専用のテレビ「ＴＨ15-Ｍ５Ｇ」(99,800円）を買うと、チャンネル切り換えや、音量調整も「ＦＳ-5500」で行なうことができるんだ。ドーダイ、ＡＶ人間なら気になるＭＳＸ2だろ。価格は3.5インチフロッピーディスク１台の「F1」が188,000円。2台の「F2」が228,000円だ。ユニークなのがキーボード。右はしに「ボール・マウス」（トラック・ボールのことネ)がついてるんだ。注目！問い合わせ／松下電器産業㈱☎06(908)1151

　イラスト／スージィ甘金

手書き文字ぐらい読んでみせます！

▲三菱電機　ＭＳＸパソコン用オンライン手書き文字入力装置（参考品）

パソコン大好き、徹夜ゲーマーぞろいのコンプティークの読者に関係ないオハナシだが、世の中にゃあ、キーボードアレルギーの人が大勢いる。そんな人たちが思わず、ニターッと喜びそうなシロモノが開発された。それがこのＭＳＸパソコン用「手書き文字入力装置」だ。写真の左側が、ＭＳＸカートリッジスロットに入れる本体、右側が、文字を書くタブレット部分。使い方はカンタン、タブレットの部分に指先で字を書くとそれがキーボードを打ったのと同様に入力されるっていうしくみだ。今のところ英数字とひらがなカタカナしか使えないけど、初めて使う人の書いたものでも90％以上に正確に認識するというからナカナカのもの。オトーサンがこの装置片手に「オレにも使わせろ！」って逆襲してくる日がくるかも？　オソロシー！．ただし今のとこ参考品。問い合わせ／三菱電機㈱☎03(218)2172

音楽演奏もワープロもマルチにこなします

ヤマハの「SX—100」はマルチに使えるＭＳＸなのだ。

別売りの日本語ワープロユニット「ＳＫＷ—01」(39,800円)やＦＭシンセサイザユニット「ＳＦＧ-01」(19,800円）をつけるとゲーム以外にもイロイロと使うことができる。

価格は36,800円。本格的なキーボード、ＲＡＭが32キロバイトついてることを考えると安い。画像出力もアナログＲＧＢ、ビデオ、ＲＦと３種類あるからどんなテレビでも接続ＯＫ！　同時に「ＳＸ101」(26,800円）という拡張ボックスも発表されたからどうしてもカートリッジの差し換えをせずにＭＳＸを使いたいという人は、注目してほしい。問い合わせ／日本楽器製造㈱☎03(573)3111

◀ヤマハ　ヤマハパートナルコンピュータ「ＳＸ100」（ＭＳＸⅠ）

ワープロ強化のＭＳＸ２はキヤノンから

▲キヤノン　ＭＳＸ２ホームコンピュータ「キヤノンＶ-30Ｆ」

キヤノンは、キヤノワードの技術の蓄積？から、ＭＳＸ用日本語ワープロソフト「ＶＷＵ-100」と、ＭＳＸ２の「キヤノンＶ—30Ｆ」「Ｖ—25」を発売。

ＭＳＸ２の「Ｖ—30Ｆ」はＲＡＭ64Ｋバイト、ＶＲＡＭ128Ｋバイトカートリッジスロット２個、3.5インチフロッピーディスクドライブが１基の普及タイプだ。価格は138,000円。

一方、ワープロの方はＭＸＳ１でも２でも使えるタイプ。辞書は42,190語と豊富だし、ユーザー側で新たに約2,000もの追加の登録ができる。文字の種類は4,050種。ちょっとした携帯ワープロ以上だね。印字文字はゴシック体、16ドットＸ16ドットの読みやすい文字だ。

入力は、カナ漢字選択変換方式。漢字部分は熟語単位で順次、あるいはあとから変換するというものだ。価格は34,800円。問い合わせ／キヤノン㈱☎03(348)2121

やっぱり安さの王者はカシオです

ヤリマシタネー。ヤルんじゃないかと思ってたんですよ。ヤルならココしきゃないってヤマ張ってたんですよ。

ＭＳＸのイチ・キュ・パー、やっぱりカシオからでした。

というわけで、初の2万円を切ったＭＳＸパソコンはカシオの「ＭＸ-10」(19,800円)になりました。さすがは電卓戦争の覇者。価格戦争では強いですネエ！

はっきり言ってゲームするには、これで十分。多少キーボードがチャッチくても、４方向に動くジョイパッドと発射ボタンのかわりに使えるトリガーキーがついてるから、むしろゲームには便利な面もあるんだ。要はワリキリ方ですネ。問い合わせ／カシオ計算機㈱☎03(347)4811

▶カシオ　ＭＳＸパソコン「カシオＭＸ-10」

ＭＳＸもみがけばパソコン通信だって

◀デコス　ＭＳＸパソコン通信用ホストコンピュータ

最近、パソコン界でとにかくさわがしいのが、例の「アスキーネット」や「テレスター」などで有名なパソコン通信だ。

しかし、どちらかというとパソコン通信はオトナのものというイメージが強かった。そんなイメージを一新するのが、このＭＳＸ専用パソコン通信「ザ・リンクス」だ。内容の方も電子メール、電子掲示板をはじめ、テレショッピング、ニュース、スクール（教育・学習）、ゲームとテンコモリ！

今まで高かった通信用のハードも、1200ボーという高速のモデムを従来の約３分の１の29,800円という低価格で独自開発している。今は、まだ実験中だが来年３月から本格的にサービスを開始する予定だ。

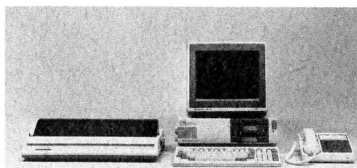
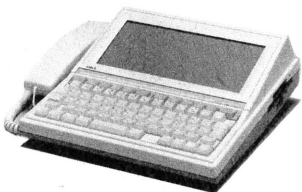
今申し込むと入会金が無料になる。問い合わせ／日本テレネット(デコス)☎075(211)3441

電話機とパソコンの合体ロボだ!

日本もいよいよテレコンピューティングの時代に入ってきたね。

パソコンの方も88TRやスーパーMZと次々にパソコン通信対応のやつが出てきたけど、沖電気の「ifCOM7」は、もうちょっと徹底した通信用パソコン。(電話+パソコン)×(超小型)=(コレ)ってなぐあいのパソコンだ。

電話機つきだからパソコンで電話帳を検索して自動ダイヤルなんてのは当然できる。パソコンとしても16ビットのMS—DOSマシンと本格派。3.5インチのフロッピー内蔵で日本語ワープロ、表計算、スケジュール表、メモ帳、電話帳などのソフトがサポートされている。価格は255,000円と機能の割には、手頃でしょ!問い合わせ/沖電気工業㈱☎03(501)3111

▶沖電気工業 テレコンピュータ「ifCOM7」

▲日立 通信パソコン「S1/15、45」と漢字プリンタ「MPP-1054」

S1だって、パソコン通信したい

通信用の機能が充実したパソコンが続々と出てきたけど、日立も黙っちゃいないよ。すかさず通信機能充実の新S1シリーズを出した。その名が「S1/15」と「S1/45」。

それぞれ「S1/20」と「S1/40」に通信機能を強化するためのROMをのせたものだ。このROMには通信用のプロトコルやオートダイヤル機能なんかが入っている。価格は「15」が148,000円。「45」が298,000円だ。同時に今までのS1を通信用パソコンに変身させる「通信ROMカード」(20,000〜30,000円)も発売された。

テレスターというパソコンネットにS1専用のオンライン・クラブがあるから買った人は使ってみよう。問い合わせ/㈱日立製作所☎03(258)1111

新感覚派のAVパソコン出現!

世の中は、通信パソコンに向かって進んでいるようだけど、独自のラインを歩んでいるのがFM。今回の新機種はオーディオ、ビジュアル対応だ。ビデオからの出力画面をそのまんまコンピュータの画面として取り込むことができる。FM7AVの価格は2ドライブで158,000円。これで、オリジナルのMTVやプロモーションビデオもカンタンだ。絵心がある人はもっともっと楽しいワザで遊ぶこともできる。4096色のカラーを駆使すれば、ホンモノのCGだってなんのその。くわえてFM音源を使ってのミュージックもおまかせだ。問い合わせ/富士通㈱☎03(216)3211

▲富士通 オーディオ・ビジュアル対応パソコン「FM77AV」

WORLD REPORT

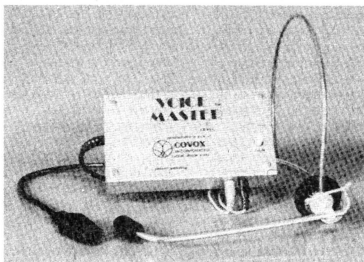
おかしな周辺装置

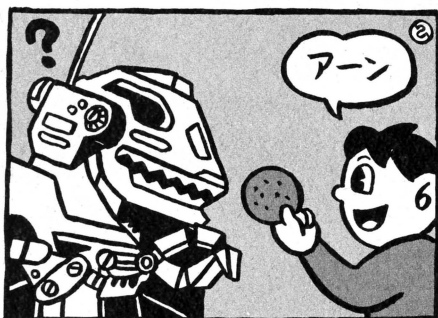
アメリカはパソコンだけでなく周辺装置でも先進国だ。ジョイスティックもマウスもライトペンも、みんな最初はアメリカで作られたんだよ。そして今でもホンマにオモロイ周辺装置が続々とでてきてる!

まず、はじめは「キーポート60」というタッチパッドだ。下の写真のキーボードの上に置いてあるのがソレね。この「キーポート60」は、60個のファンクション・キーのかたまりで、シフトキーを使うと120種類の命令を定義できる(こうなると覚える方がたいへんそうだね)。価格は99ドル(約21,000円)、ポリテル・コンピュータ・プロダクト社製。

◀ポリテル・コンピュータ・プロダクト社キーポート60

次が「ボイス・マスター」。その名のとおり音声合成/音声認識装置だけど、付属の「ボイス・ハープ」というソフトを使うとなんとハミングしたメロディを楽譜にしてしまう。作ったのはコボックス社。89ドル95セント(約19,000円)。

最後は、マッキントッシュ用の電話機「マックホン」。メモ書きやカレンダー機能を持った専用ソフトがついててたったの68ドル(約14,000円)。インターマトリックス社製。いずれも日本未発売。

▲ロボックス社 ボイス・マスター

◀インターマトリックス社マックホン

スージィのおもちゃだいすき
SUZY NO OMOCHADAISUKI

2足歩行ロボット
サイエンスロボRK

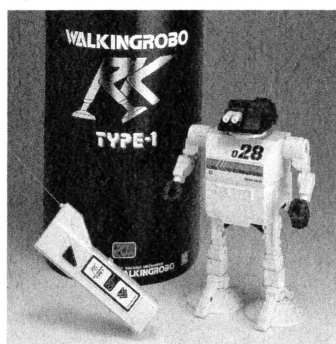
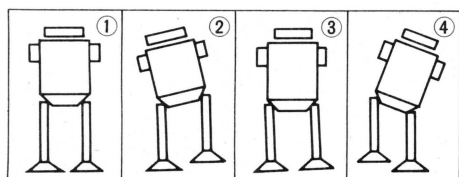
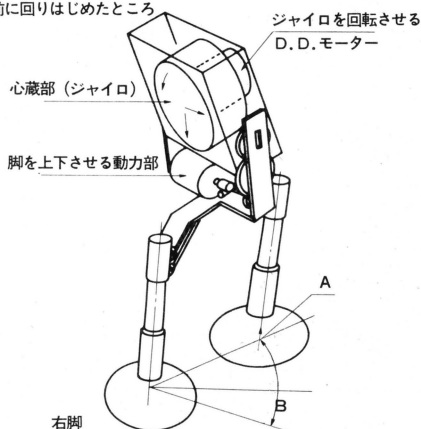
ジェット戦闘機の誘導コンピュータにも使われているメカを応用して、2本足でテクテク歩き回る、すっごいラジオコントロールロボットが登場したぞ！

映画やテレビでは、ロボットってあたりまえのように2本足で歩いているけど、現代の科学力では、まだまだ安定して2本足で歩けるロボットは実用にはなっていない。それがましてやオモチャともなればなおさらのこと……と思っていたらキミは情報が遅れているぞ。あのバンダイから、ちゃんと2本の足を交互させて歩くラジオコントロールロボットＲＫ！（これでアールケー、歩けと読むのだ）なんていうすっごいオモチャが発売されているのだ。

2本の足で立って歩ける秘密は、ジャイロを内蔵しているからだ。ジャイロとはジェット戦闘機などの誘導コンピュータにも用いられているメカだが、カンタンに言ってしまうと、地球ゴマの原理とそっくり同じ。地球ゴマを回転させると、立ち上がろうとする。それを利用してロボットの中でモーターによってジャイロを回転させて２本足で立たせる。歩かせるのは、脚のモーターによって脚を上げ、むずかしく言うと静安定をくずすことによって前に進ませているのだ。歩行速度は毎秒２～３歩、約３～４㎝のスピード。ラジオコントロールで約10ｍの範囲内をおもしろいように自由自在に歩きまわってくれる。ＲＫタイプI（定価¥5500）に続いてタイプII恐竜型も登場！

▼新発売のタイプII恐竜

構造略図

協力／㈱バンダイ☎03-844-5661　構成／Freddy Company

パソコン講座
会員
大募集!!
悪魔のプロ
ソフトの
これは驚きだ!!
キーボードに触ったことのないドシロウトから、キミ達のようなセミプロまで、すっかり教えてくれるなんて——
コンピュータはキミを未知の曠野へ駆り立てるマジックボックス
キーボードに触れさえすれば、いつでもキミはヒーローになれる。もしも、キミが『ナイコン族』であっても、本講座なら間違いなく主役の座は転がり込んでくるだろう。ゲームの名人というだけでなく、あらゆるパソコン・アドベンチャーが可能となる。それだけのテクニックを身につけてみないか…!!
TRINITRON
ツイニ
タンジョ
パソコンカ
ラ～ク
ラク。
m5
SORD
私が自信をもって指導します。
パソコンをマスターするためには、何よりも自分で実際に触って演習してみることが大切です。その点、キミ達はゲームなんかで鍛えているわけだから、覚えもずっと早いと思います。しかし自己流はいけません。基本的なコマンドをマスターし、自由にプログラミングできなければ、将来の役には立ちません―私が指導します。

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

年の瀬が今年も

TV化作品

夢とロマンの、傑作2時間ドラマ。
木曜ドラマストリート
フジテレビ系全国ネット
赤川次郎シリーズ

血とバラ（「花嫁の父」収録）
娘が結婚する！ 大江はウェディング姿を一目見ようと、式場へ行ったが…。 380円

一日だけの殺し屋
殺し屋〈踊り屋〉に、瓜二つの男がいた！ 人違いが引き起こす悲喜劇。 380円

赤いこうもり傘
おかしな人物と好奇心の強い女子高生がくり広げる傑作青春ミステリー。 340円

テレビ朝日系放映中！
赤かぶ検事奮戦記⑭⑮

新宿のキリスト
和久峻三
一流料亭の遺産相続をめぐる殺人!? 赤かぶ検事ますます活躍。 380円

悪霊の夜明け
和久峻三
エキゾチックな美女のまわりで起こる射殺事件の結末は。 380円

TBS系放映中！
ポニー・テールは、ふり向かない
喜多嶋 隆
15歳の夏はエンドレス…。天才少女ドラマーの青春冒険活劇。 460円

フジテレビ系放映中！ 原題「家族の問題」
小さな訪問者
エリック・シーガル
父と子の出会いと別れ、夫婦の愛を感動的に描く傑作！ 460円

12月30日TBS系放映！ 角川映画第一作
犬神家の一族
横溝正史
信州財界一の巨頭の遺言状をめぐって起こる奇怪な殺人…。 490円

NTV系放映中！
ダーティペアの大冒険
高千穂 遙
アクションとお色気ムンムン。宇宙美人が行くところ敵なし！ 340円

フジテレビ系放映中！
小公女
バーネット
不幸にめげず、愛と勇気を持って生きるセーラ。永遠の名作。 380円

「おねがい！サミアどん」NHK放映中！原作
砂の妖精
E・ネスビット
願いを叶えてくれる妖精に出会った子ら、しかも一日一つだけ。 340円

映画化作品

角川春樹事務所
創立10周年記念作品
61年4月公開！
製作・監督／角川春樹

キャバレー
栗本 薫
若きジャズマンと筋金入りのヤクザとの間に生まれた奇妙な友情。 380円

『キャバレー』と同時上映！
彼のオートバイ、彼女の島
片岡義男
オートバイ狂のコオと島から来たミーヨの愛のふれ合い。 380円

'86年正月超大作！スピルバーグ映画化
グーニーズ
ジェームズ・カーン
さあ宝探しの旅へ！ 夢と驚きがあふれるアドベンチャー。 490円

'86正月超話題のSF大作！
コクーン
デーヴィッド・サパースティーン
人類の知能を超えて海底に眠る〈コクーン〉の驚異とは？ 540円

12月公開！コッポラ製作
ハメット
ジョー・ゴアズ
20年代を舞台に“探偵”ハメットを描く異色のハードボイルド。 580円

果汁120パーセント
本田美奈子
フレッシュ度120パーセント！
美奈子チャンの初エッセイ集。
460円

かってにやって来た…。 角川文庫

赤川次郎
三毛猫ホームズの狂死曲(ラプソディー)
ヴァイオリン・コンクールをめぐって起こる密室殺人事件。ベストセラー独走中！ 490円

筒井康隆
ウィークエンド・シャッフル
子供が誘拐された家庭へ強盗が…。表題作ほかシュールでスラプスティックな傑作13篇。 380円

星　新一
きまぐれ体験紀行
好奇心旺盛な著者が旅すると？ ソ連、東南アジアから断食トリップまで愉快な体験記。 340円

半村　良
太陽の世界8 悪魔の誕生
大異変によって新しき悪の誕生を迎えた"ラ・ムー"の未来は——。激動の第8巻！ 380円

川又千秋
天界の狂戦士
〈天帝(ムーン・ロード)〉への復讐に起つサイボーグ超戦士・雷(ライ)。パワフルに描く、冒険SFの金字塔！ 420円

岬　兄悟
他人の目覚め
ある朝目覚めたら……。普通の人々が突如入りこんでしまった不条理な世界。 420円

飯干晃一
首領(ドン)が死んだ日
命をかけた男たちの野望と闘いを描いて、組織暴力団の実体に迫る傑作集！ 380円

山際淳司
いつかまた、プレイボール
オフ・シーズン…次の闘いの為の束の間の休息。オリジナル・スポーツ・ノンフィクション。 260円

久保田二郎
最後の二十五セントまで
本物のアメリカの風に吹かれたいきみへ贈る久保田二郎のカジュアル・エッセイ集。 420円

西村寿行
晩秋(おそあき)の陽(ひ)の炎(も)ゆ
一族皆殺し！ 愛犬とともに仇を追う生き残った族長の娘・帰雲を待つのは…。 490円

佐野　洋
口紅と犯罪
犯罪の陰に女あり！ 犯罪に巻き込まれる女たちの弱き心に光を当てる。 340円

草野唯雄
人みな欲望を持つ
奇妙な依頼の陰にある企みは…。著者の新境地、ハードボイルド・ミステリー。 460円

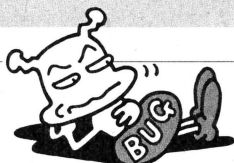
伴野　朗
蔣介石の黄金
蔣介石の漠大な金銀財宝は誰の手に！ 日・中・米入り乱れての死闘。冒険活劇小説。 580円

斎藤　澪
夜明けの・晩・に
日光戦場ヶ原で発見された焼死体は弟じゃない!? 横溝正史賞作家の本格長編推理。 380円

宗田　理
殺人コンテスト
遺産相続の条件が殺し!? おばあちゃんの依頼にビックリ仰天。ユーモア推理。 460円

ぼくらはカルチャー探偵団編
読書の快楽
一を読めば一〇〇〇を読んだことになってしまうブックガイド・ベスト一〇〇〇。 420円

ルース・レンデル
死のカルテット
銀行強盗事件から思いもかけぬ運命が……傑作心理サスペンス！ 460円

ウィリアム・J・コグリン
切り裂く男
殺人鬼が戻ってきた。誰を狙うのか—。法が野放しにした異常性格者の凄惨な犯行！ 580円

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3－195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2号・580円(送料200円込)、第3号・580円(送料200円込)、第4～12号各・630円(送料250円込)です。また一括申込みの場合は、2～3冊が送料300円、4～5冊が送料350円、6冊が450円です。

おたより待ってま～す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! 君の友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしい。

よろしくたのむよ!!

●あて先／〒160 東京都新宿区三栄町8番地 いかりビル2 コンプティーク編集部

編集部の住所が変わりました

コンプティーク月刊化にあたり1985年11月3日、編集部は大移動を決行いたしました。今後、おたより等のあて先は下記の住所に変わります。今後ともヨロシク!!

〒160 東京都新宿区三栄町8番地 いかりビル2 コンプティーク編集部

編集後記

編集部は、いま、ノリにノッている。なにしろ念願の月刊化だもの。増ページはするわ付録はつけるわ、スクープはジャンジャン載せるわ、バグ&隠れキャラの秘密情報は電話でサービスするわ……もうタイヘン！ 2月号もこの調子でガンバルゼ!!(辰)

結婚して2年半で体重が10kg近くふえてしまった。横向きになって鏡の前に立つと、おなかがふくれてる。妊娠したんじゃないか、なんて吉田にいわれるが、塚田を見てほしい。臨月だぜ。(弘)

寒い中を家に帰ってきて、コタツにはいり、コーヒーをいれて、タバコを一服したとき、ホント幸せだなあと感じる———これぐらいで幸せだと思ってしまう自分に疑問がわく今日このごろです。(隆)

忙しくて毎日かけまわっていたら、すっかり冬になっているんでびっくり。うちの庭に植えたクリスマスツリーは、10ン年の間に2mを越えました。今年はきれいに電飾してしまうぞっ。(えいこ)

いままでの夢は、伊代ちゃんに会うことだった。それがかなったいまの夢は、本田美奈子ちゃんと南野陽子ちゃんに会うことだ。でも、この夢ももうすぐ……なのだ。フッフッフッ(ユニバーサル正)

つい先日11月11日に日電の新しい88、FRとMRを見に行って来ました。FRは今までのSRとほとんど同じ、でも価格が2ドライブで178,000円と安い！ このまま行くとドーナンダロ？(の)

今月のベッピンでソニーの池田さんに会ったし、FCお部屋でチャレンジでキラウラのお部屋にお邪魔して一緒にゲームを楽しんだし、最近ついてるなあ、と思う今日この頃です。(ポロ潔)

月刊化にあたり新たに編集に参加した角田です。初出社に合わせ髪を切ったらカリアゲになってしまった。後頭部が寒いゼイ！ 頭髪(アタマ)の足りなさは体力で補なってガンバルので、ヨロシク!!(貢)

コンプティーク

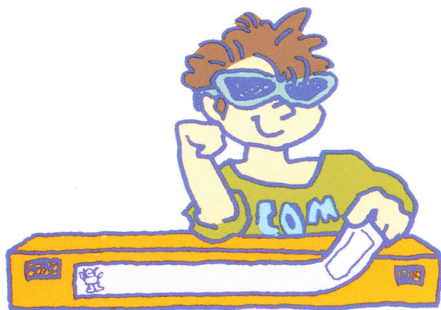
1月号

昭和61年1月1日
定価380円
編集人 井川浩
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-1
Printed in Japan

editors 佐藤辰男 須賀弘 吉田隆 北根紀子 高野潔 鈴木えい子 塚田正晃 角田貢士朗 渡辺知子 *contributing editors* 穂原俊二 荒川あつ子 片岡英典 編集隊オフィス(市島正明 湯治泉) スタジオ・ハード シルバーフォックス キーブ・コーポレイション *writers* 庵跡功 砂土稔 竹内慶人 山崎拓 オーガスト 藤森篤 山下章 黒田幸弘 矢崎治信 *designers* D/HITS(高木和雄) 丸山浩伸 沢田昭彦 梶井尚基 渡辺省三 12to12 斉藤和代 高田節子 赤塚弘隆

特別フロク

これは便利！ファミコンカートリッジシール

ファミコンのカートリッジが山のようにたまっているキミ、音楽テープ用のカセットケースを使うと便利だよ。そんな時、カセットの背中にこのシールをはれば、すてきなカートリッジコレクションになる。今月から毎号、27本ずつのシールを特別付録にするから、楽しみにね！

アイスクライマー NO.

アーバンチャンピオン NO.

アストロロボ・SASA NO.

いっき NO.

1942 NO.

エキサイトバイク NO.

エクセリオン NO.

おにゃんこTOWN NO.

F1レース NO.

エレベーターアクション NO.

カラテカ NO.

クルクルランド NO.

ゲイモス NO.

五目ならべ NO.

ゴルフ NO.

サッカー NO.

シティコネクション NO.

スカイデストロイヤー NO.

スーパーアラビアン NO.

スターフォース NO.

頭脳戦艦ガル NO.

スーパーマリオブラザーズ NO.

スパルタンX NO.

スペースインベーダー NO.

スペランカー NO.

ダックハント NO.

ちゃっくんぽっぷ NO.

NO.

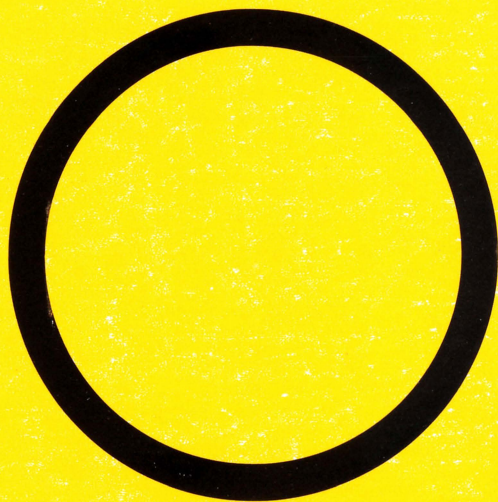
NO.

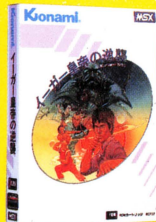
NO.

少女隊
iDOL DATA BANK
SHOJO-TAI
撮影／小林ばく
スタイリスト／高橋陽子
ヘアメイク／出口浩二（ZIP）

キリトリ線

勝負は、強い方が勝つ。

●目立ってる！新しくなったパッケージデザイン

イーガー皇帝の逆襲

★新発売　¥4,800

善と悪のエキサイティングな戦い、いよいよ火ぶたが切っておとされた。ここは、中国。ネパール南境の地で、釈迦の骨壺に秘められた無限の力を悪用し、暗黒拳法を現代によみがえらせたイーガー皇帝"立人"。そして、真の平和を取り戻すためにイーガー皇帝に勇敢に立ち向かう季英。油断はできない、失敗は許されない、まさに殺るか、殺られるか。見たこともない技が飛び交う。興奮が最高潮に達する。さて、勝負はいかなる局面をむかえるか…

コナミのサッカー

★近日発売予定　¥4,800

思わず走り出したくなるキックスタジアムの鮮やかなグリーン。パス、ドリブル、そしてシュート、自慢のファインプレイを思う存分発揮できる、待望のサッカーが誕生だ。さあ、日頃の成果の見せどころ。キミならきっと高得点をマークできるだろう。

コナミのボクシング

★好評発売中　¥4,800

アッパー！ボディ！ストレート！全日本無差別級チャンプ"ファイティング龍"が6人の強敵にファイトする。戦いは甘くない。いずれ劣らぬリングキッズが、ワールドチャンピオンの栄光を狙っているんだ。闘志が燃える。汗がほとばしる。弱音は、決して吐くな！

まだまだこんなに面白い!! コナミのMSX

★近日発売予定

ゲームを10倍たのしむカートリッジ

コナミのMSXソフトと同時に使うと、ゲームの中断や、コマおくり、ポーズ機能など、10パターンの操作が可能になる「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」ゲームフリーク必携です。

●スロー動作●ランキング表示●TV調整パターン表示●プレーヤー数変更●ステージ数設定●ハイスコアのセーブ●コマおくり機能●ゲーム中断機能●ポーズ機能●画面ライブラリー

※このカートリッジはコナミのゲーム専用です。
※2スロット仕様のMSXパソコンでお楽しみください。
※1スロットのMSXの場合はスロット拡張ユニットをご使用ください。

★近日発売予定

MSXワープロ コナミEC700

MSX、MSX2のどちらにも使用できる日本語ワードプロセッサーユニット。漢字、熟語あわせて42,000語以上の辞書を持ち、編集機能も実に多彩。プライベートに活用したいね。

★通信販売ができます。
●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。（送料サービス）
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ケ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

Konami®
SOFTWARE
コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●お問合わせ窓口 TEL03−262−9110

Konami

CHICAGO(U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON(U.K.) TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT(W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5074945
TOKYO(Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA(Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

発行所 角川書店
〒10… 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-238-8523(販売部)
定価380円

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 13977-1